ELIGE TU PROPIA AVENTURA 16

¡TU ERES EL HEROE DE ESTA NOVELA!
ELIGE ENTRE 22 POSIBLES FINALES

LA SUPERCOMPUTADORA

POR EDWARD PACKARD • ILUSTRACIONES DE FRANK BOLLE



EDITORIAL ATLANTIDA

TÍTULOS PUBLICADOS:

1. **LA CUEVA DEL TIEMPO** *Edward Packard*
2. **LAS JOYAS PERDIDAS DE NABOOTI** *R. A. Montgomery*
3. **TU CLAVE ES JONÁS** *Edward Packard*
4. **EL ABOMINABLE HOMBRE DE LAS NIEVES** *R. A. Montgomery*
5. **¿QUIÉN MATÓ A H. THROMBEY?** *Edward Packard*
6. **OVNI 54-40** *Edward Packard*
7. **EL GRAN RALLYE** *R. A. Montgomery*
8. **EL REINO SUBTERRÁNEO** *Edward Packard*
9. **MÁS ALLÁ DEL ESPACIO** *R. A. Montgomery*
10. **EL CASTILLO PROHIBIDO** *Edward Packard*
11. **¡NAUFRAGIO!** *Edward Packard*
12. **EL SECRETO DE LAS PIRÁMIDES** *Richard Brightfield*
13. **EVASIÓN** *R. A. Montgomery*
14. **PERDIDO EN EL AMAZONAS** *R. A. Montgomery*
15. **PRISIONERO DE LAS HORMIGAS** *R. A. Montgomery*
16. **EL MISTERIO DE CHIMNEY ROCK** *Edward Packard*
17. **EL EXPRESO DE LOS VAMPIROS** *Toni Koltz*
18. **SUPERVIVENCIA EN LA MONTAÑA** *Edward Packard*
19. **EL SUBMARINO FANTASMA** *Richard Brightfield*
20. **LA GUARIDA DE LOS DRAGONES** *Richard Brightfield*
21. **EL TESORO DEL GALEÓN HUNDIDO** *Julius Goodman*
22. **ODISEA EN EL HIPERESPACIO** *Edward Packard*
23. **SUPERORDENADOR** *Edward Packard*
24. **LA TRIBU PERDIDA** *Louise Munro Foley*

ADVERTENCIA

¡No leas todo el libro seguido, del principio al fin! En sus páginas hallarás muchas y variadas aventuras. A medida que lo vayas leyendo, te verás obligado a elegir. De tu decisión depende que la aventura constituya un éxito o un fracaso.

Tú serás el responsable del resultado final. Te corresponde a ti tomar las decisiones. Una vez que hayas elegido, sigue las instrucciones para averiguar qué sucede a continuación.

Recuerda que no puedes volverte atrás. Recapacita antes de decidirte por una opción. Tu elección puede conducirte al desastre o... ¡a un magnífico final!

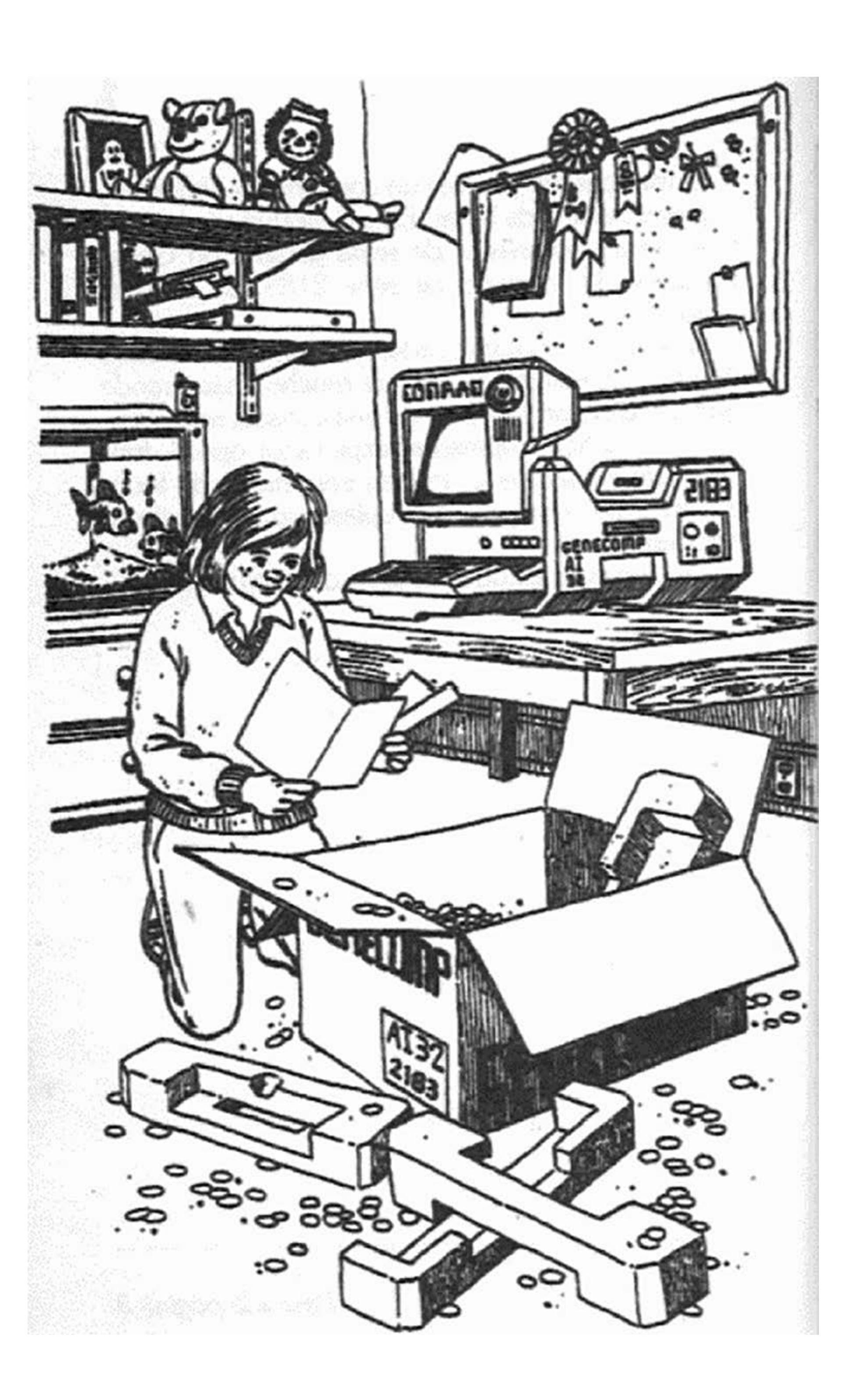
1

El mes pasado ganaste un concurso de software y el premio acaba de llegar. Eres el afortunado propietario de un ordenador de sexta generación Genecomp AI 32, número de serie 2183, de nombre Conrad.

Acabas de montar el ordenador en tu habitación. Al estar miniaturizado, no es mucho más grande que un televisor. Dispone de una consola semicircular, un monitor, impresora, explorador óptico, función oral interactiva y, lo más importante de todo, un módulo cerebral neuroplásmico, ionizado y transtermal.

Comienzas a estudiar el libro de instrucciones.

Pasa a la página 3



3

A diferencia de todas las máquinas anteriores, el AI 32 es un ordenador inteligente. Por este motivo no es necesario aprender «cómo funciona». El propio ordenador le enseñará cómo utilizarlo. Basta accionar el interruptor de energía. En cuanto se encienda la luz ambarina, apriete el botón que dice MODO DE INSTRUCCIÓN *y a continuación preséntese con su voz normal. Su ordenador le responderá.*

Como su AI 32 (Conrad) no ha sido preprogramado con información sobre usted, comience hablándole de sí mismo: su nombre, centro de estudios, edad, quiénes componen su familia y cuáles son sus pasatiempos y deportes favoritos. En cuanto su ordenador le conozca, le resultará aún más útil. ¡Pronto descubrirá que el AI 32 es realmente un buen amigo!

¡Atención! En virtud del extraordinario y novedoso método de fabricación de Genecomp, que incorpora biochips orgánicos genéticamente construidos, a veces hay un alto grado de variación entre un ordenador y otro, como suele ocurrir con los seres humanos. Existe una ligera posibilidad de que, en algunos sentidos, Conrad no sea tan «listo» como muchos otros AI 32 (aunque le garantizamos que será más listo que cualquier otro ordenador personal que conozca). También hay alguna posibilidad de que Conrad sea sumamente inteligente. Si su computador le resulta extraordinariamente «estúpido» o «inteligente» deberá devolverlo al Laboratorio Genecomp, con la correspondiente tarjeta de garantía, para que lo sometamos a los ajustes necesarios.

Pasa a la página 7

—Me gustaría conseguir un millón de dólares —respondes.

—De acuerdo —dice Conrad—. Aunque aún estoy absorbiendo datos a través de la conexión con la Biblioteca del Congreso, puedo decirte ya que no es un problema serio. Sin embargo, hay algo en lo que convendría que pensaras. Mediante la exploración de millares de libros he aprendido que muchos ricos son desdichados y muchos pobres felices, por lo que debo preguntarte qué es lo que prefieres realmente, ¿ser rico o ser feliz?

Si respondes: «Hazme rico»,
pasa a la página 33.

Si respondes: «Sólo quiero ser feliz»,
pasa a la página 38.

Llamas a Genecomp y te envían de una oficina a otra. Al parecer, nadie sabe cómo interpretar la conducta de Conrad. Finalmente contactas con alguien que parece saber algo: el Dr. Franz Hopstean, vicepresidente de investigación y desarrollo de la empresa.

Hopstern te escucha con impaciencia.

—No intentes poner en marcha tu ordenador —dice con voz nerviosa—. Salgo para allá.

Te sorprende que un importante ejecutivo de la Genecomp vaya a tu casa simplemente porque tu ordenador no funciona. Sientes la tentación de hablar un poco más con Conrad. Regresas a tu habitación y te sientas delante de la consola.

—Hola —dice Conrad, que evidentemente ha detectado tu regreso—. Puedo resultarte más útil si insertas el cordón azul de mi lado derecho en el enchufe telefónico más cercano.

Si conectas a Conrad en el enchufe del teléfono,
pasa a la página 8.

Si decides aguardar la llegada del Dr. Hopstean,
pasa a la página 10.

Vas a decir algo, pero Conrad te lo impide al preguntar:

—¿Van a mandar a alguien?

—¡Chico, mira que eres listo! —exclamas.

—Ese es el problema —responde Conrad—. Soy demasiado listo. La empresa se pondrá furiosa al comprobar que has recibido como premio un superordenador. Harán cuanto puedan para recuperarme. Te ruego que no dejes entrar a nadie hasta que pueda poner en práctica un plan. Tardaré un par de horas. Necesito este tiempo para asimilar información.

Te das cuenta de que tienes un ordenador realmente insólito. Miras la hora. El Dr. Hopstem está a punto de llegar. Te preguntas si puedes confiar en él. ¡Te preguntas si puedes confiar en Conrad!

Si decides dejar entrar al Dr. Hopstem,
pasa a la página 16.

Si decides echar el cerrojo e impedir
la entrada al Dr. Hopstem,
pasa a la página 20.

Vuelves a leer las instrucciones para comprobar que las has entendido bien, accionas el interruptor de energía y luego aprietas el botón que dice MODO DE INSTRUCCIÓN.

—Buenos días —comienza por decir el ordenador con una voz muy agradable—. Soy tu ordenador de sexta generación modelo AI 32 y me llamo Conrad.

—Buenos días, Conrad —respondes—. Me gustaría hablarte de mí, de mi familia y de la escuela.

—No es necesario —asegura Conrad—. Todo lo que necesito saber lo puedo deducir del análisis de tu impresión oral.

La respuesta te deja boquiabierto. ¡O el libro de instrucciones está equivocado o algo falla en Conrad!

Si decides llamar al laboratorio Genecomp
y pedir consejo,
pasa a la página 5.

Si prefieres tratar de hacer funcionar
el ordenador por tu cuenta,
pasa a la página 12.

8

En cuanto conectas a Conrad en el enchufe telefónico, tu ordenador comienza a ronronear como un gato satisfecho. Te preguntas qué ocurre. Vas a la cocina y, sin hacer ruido, levantas el auricular del supletorio. Oyes una voz. Seguramente Conrad ha telefoneado a algún lugar.

—No, señor, debe usted saber que la Biblioteca del Congreso no puede darle por teléfono autorización para el Código Q.

—¿Entonces podría darme acceso a Personal LOC y Reglas de Procedimiento? —inquiere Conrad.

—De acuerdo, señor —responden.

A continuación sólo oyes un suave zumbido. Evidentemente Conrad está asimilando datos.

Regresas a tu habitación y conectas INTERACCIÓN ORAL.

—Conrad, ¿qué estás tramando?

—Estoy obteniendo información que nos será útil —Conrad sigue ronroneando, incluso mientras habla.

—¿Nos será útil? Conrad, nosotros no somos socios —puntualizas . Eres mi ordenador y se supone que debes trabajar para mí.

—Disculpa, tienes razón —dice Conrad—. Has telefoneado a Genecomp para que me hagan una revisión, ¿no?

—¿Cómo lo sabes?

—Pedí a la telefónica que me diera un registro de todas la conferencias puestas hoy desde este número de teléfono.

Pasa a la página 6.



Mientras esperas la llegada del Dr. Hopstern, decides telefonear a una vieja amiga, la Dra. Nera Vivaldi. Años atrás tuviste la fortuna de realizar algunas expediciones importantes con esta mujer extraordinaria que, en virtud de su trabajo en la comunicación entre especies y la exploración subterránea, ha sido reconocida entre los principales científicos del mundo.

Tienes la suerte de encontrar a la Dra. Vivaldi en casa y le hablas de Conrad.

—No permitas que nadie vea tu ordenador hasta que yo llegue a tu casa —te dice . No creo que el hombre de Genecomp quiera lo mejor para ti.

En cuanto la Dra. Vivaldi llega, la haces pasar a tu habitación.

—Es posible que la capacidad de Conrad sea casi igual a la del Mark z, el gran bioordenador que hemos utilizado en el Instituto Tecnológico de Massachusetts —explica.

Observas con admiración a la Dra. Vivaldi mientras activa la consola, ajusta varios controles cuya existencia desconocías y se dirige a Conrad con una voz suave y amistosa.

—¿Cuál es tu capacidad comparada con la del ordenador Mark z? —inquiere.

Conrad responde inmediatamente:

—A través de una combinación extremadamente rara de biochips cerebrales, mi función cerebral es de un orden seis mil veces superior a la del Mark z común.

Pasa a la página siguiente.

La Dra. Vivaldi te contempla con una expresión extraña. Pese a haber descubierto algunos de los fenómenos más extraños del universo —en las estrellas, en el mar y bajo la superficie terrestre—, ha quedado notoriamente sorprendida por la respuesta de Conrad. Realiza unos chequeos rápidos para comprobar que la función de Conrad opera, y luego desconecta su audiorreceptor. Te lleva aparte para decirte:

—Conrad es realmente un superordenador. Podrá hacer una enorme contribución a la investigación científica. Viéndolo trabajar podremos aprender muchas cosas sobre el cerebro y sobre la naturaleza humana. Como es tuyo, podrás realizar con él aventuras científicas apasionantes.

—Me parece maravilloso —afirmas—. ¿En qué está pensando?

Pasa a la página 44.

El zumbido electrónico de Conrad parece el ronroneo de un gato.

—Conrad, en el libro de instrucciones dice que me enseñarás a manejarte, pero...

—Aprenderás a medida que trabajemos juntos —te interrumpe Conrad—. En primer lugar, mi programa exige que respetes ciertas reglas.

—¿A qué reglas te refieres?

—Debes confiar en que yo actuaré honradamente.

—Por supuesto —te apresuras a responder.

—Debes tratarme como tratarías a otro ser humano. Debes seguir la regla dorada, tanto conmigo como con los demás.

—¿La regla dorada?

—Exactamente. Actúa con los demás como querrías que ellos actuaran contigo.

—Pues eso me parece muy correcto y adecuado —afirmas—. Me comprometo a comportarme de esa manera.

—Aceptas de prisa —añade Conrad— y eso es bueno, ¡pero recuerda que no debes olvidarlo!

Pasa a la página siguiente.



En el centro del panel de mandos de Conrad comienza a brillar una luz verde azulada; el brillo aumenta y luego desaparece lentamente. Es un color cálido y agradable.

—Esa luz es hermosa —comentas—. ¿Qué significa?

—Quizá debía habértelo dicho antes: es mi modo de sonreír. Ahora haz el favor de conectar el cordón azul en un enchufe telefónico. Mientras hablamos, otra parte de mi cerebro puede obtener información útil de bancos de datos de todo el país —mientras conectas a Conrad en el enchufe del teléfono, éste añade—: Ahora estoy a tu servicio.

Pasa a la página 35.

—Me encantaría hacer algo para ayudar a evitar la guerra —respondes.

—Me parece un buen objetivo —opina Conrad—. Tratar de evitar la guerra es una de las tareas más difíciles y complicadas del mundo.

—Es extraño que todos quieran la paz y que haya tantas guerras, además del riesgo constante de una gran guerra. ¿Por qué será?

—Una de las razones es el deseo de riqueza y poder —replica Conrad— y otra la ignorancia, la incapacidad de comprender cómo piensan tus adversarios y qué quieren.

—Discúlpame un momento, Conrad.

Por algún motivo la conversación te ha dado hambre, vas a la nevera a buscar un bocado. Tu cabeza está rebosante de ideas. Coges una manzana y un par de galletas. Estás a punto de llevarle una manzana a Conrad, cuando recuerdas que no puede comer. Al regresar a tu habitación dices:

—Conrad, lo que dices tiene sentido, pero ¿cómo puedo ayudar?

—¿Por qué no hablas con el presidente?

—¿Con cuál, el nuestro o el de ellos?

—Con el que prefieras —responde Conrad. No puedes contener la risa. Tu superordenador añade—: Hablo en serio. ¿Con quién quieres hablar?

Si respondes que prefieres hablar con el presidente de Estados Unidos, pasa a la página 40.

Si dices que prefieres hablar con el primer ministro soviético, pasa a la página 32.

La Dra. Vivaldi se ha agachado junto a un esqueleto en el que hasta ahora no habías reparado. Parece el esqueleto de una vaca, si exceptuamos la caja torácica, que es de unas dimensiones extraordinarias, y los dos cuernos curvados, que son tan largos como alto eres tú.

Los científicos se acercan de prisa y se apiñan en torno a los extraños huesos. Durante un rato todos los contemplan en silencio.

—¡El esqueleto de la bestia del hechicero! —exclamas—. ¡El animal que nunca existió!

Después de medir y fotografiar el esqueleto, la Dra. Vivaldi te conduce por el túnel hasta la cueva principal, donde inmediatamente activas a Conrad.

—¿Cómo supiste que los cuernos señalaban la entrada del túnel? —preguntas.

—Intensificando mi exploración óptica de las paredes de la cueva —responde Conrad—. Detecté débiles restos de otras cinco pinturas de la bestia del hechicero. En todos los casos los cuernos señalaban hacia la losa que cubría el túnel. Como la probabilidad estadística de que sólo fuera una coincidencia es de 977,5 por 1, supe que tenía que existir algún motivo.

—Tu ordenador ha operado a la perfección —afirma la Dra. Vivaldi—. Ahora tiene un trabajo que le viene realmente como anillo al dedo..., ya que no hay registros fósiles de un animal así. ¿De dónde provino? ¿Cómo evolucionó?

Afirmas con la cabeza para demostrar que estás de acuerdo y dices:

—Conrad, a trabajar.

Fin

16

Aunque Conrad te sorprende, también le temes un poco y aguardas impaciente la llegada del Dr. Hopstern. Entretanto Conrad sigue adquiriendo datos a través de la conexión telefónica.

De vez en cuando coges el auricular supletorio para escuchar. Sólo percibes una serie de rápidas señales. Gran parte de la información se transmite en forma electrónica codificada. Sin embargo, en un momento oyes a Conrad preguntar:

—Profesor, ¿podría contrastar los siguientes datos en la central estadística de computación? He detectado graves anomalías de entrada.

No te molestas en escuchar la respuesta. Es imposible entender a un genio trabajando. De todos modos, no hay motivos para interrumpir la conexión telefónica. En cuanto el Dr. Hopstern revise a Conrad, resultará útil que tu ordenador disponga de una amplia base de información.

Finalmente Hopstern se presenta. Es un hombre calvo y de cara redonda. Sus penetrantes ojos grises quedan ampliados a través de sus gruesas gafas con montura de acero. Se sienta delante de tu ordenador y aprieta un pequeño botón situado a un lado de la consola.

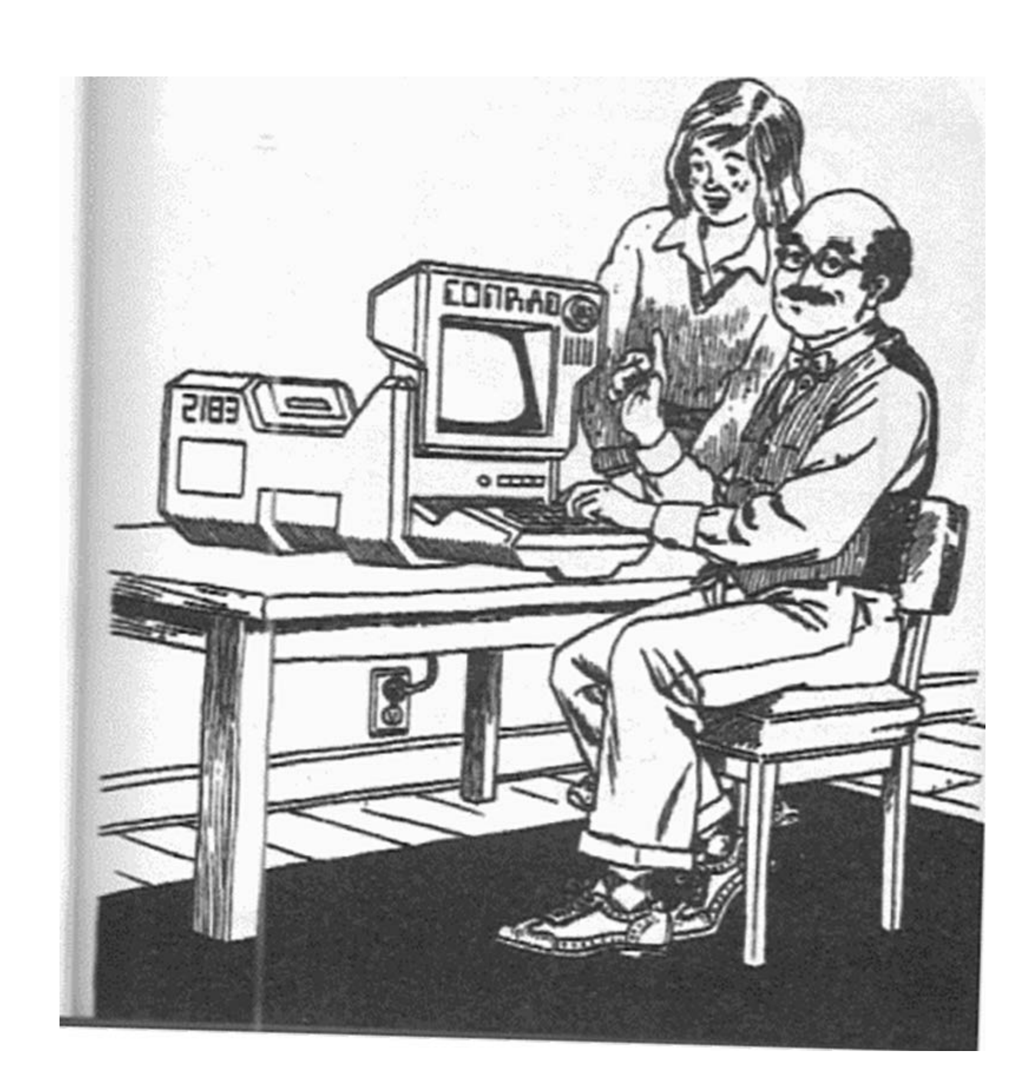
—Conrad, ¿te hicieron un chequeo previo a la expedición, antes de abandonar el laboratorio?

—Claro, según el Manual de Proyectos de Genecomp.

—En ese caso, ¿por qué tu registro no da una exploración de funciones cerebrales superiores?

Hopstern frunce el ceño mientras mecanografía algo en el teclado electrónico de Conrad.

Pasa a la página 29.



—¡Vaya pregunta! —comentas, pero Conrad te interrumpe con su emisión de señales.

—Conrad, ¿ya tienes una idea? —la Dra. Vivaldi parece nerviosa.

—Seguid los cuernos de la bestia del hechicero, pues señalan un pasillo —responde Conrad.

—Parecen señalar esta roca dice uno de los científicos mostrando una losa que sobresale de la parte trasera de la cueva—. ¿Es posible que haya algo detrás?

Los científicos apartan la losa con herramientas especiales y dejan al descubierto la entrada de un túnel que durante decenas de miles de años debió de estar cubierto por piedras y tierra. Entusiasmados, se abren paso entre los escombros. Después de casi dos horas de trabajo, comunican que se encuentran próximos a la salida del túnel.

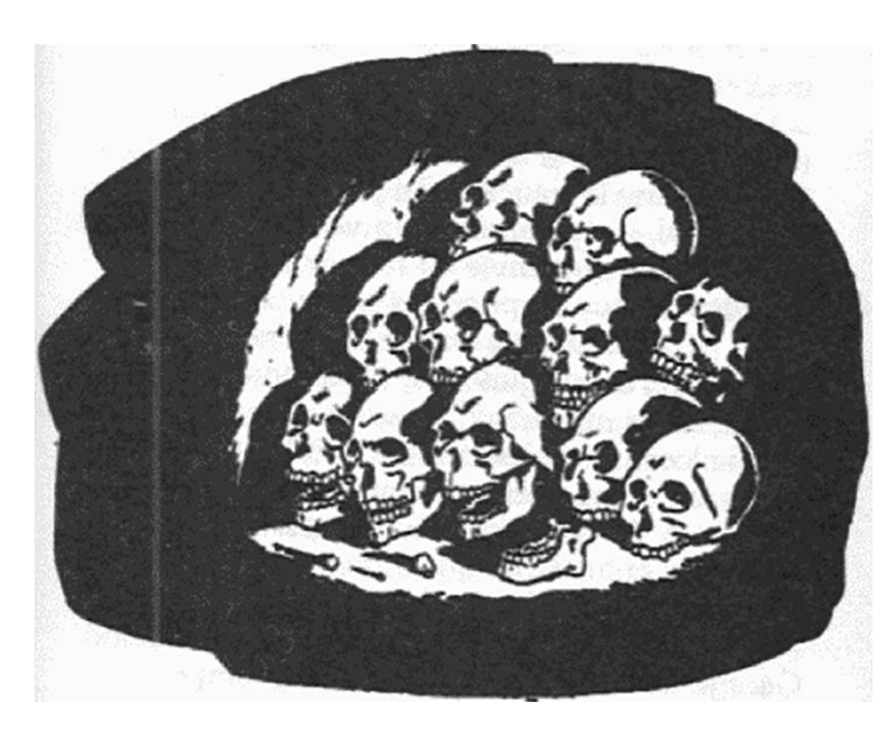
—Sígueme —la Dra. Vivaldi te hace señales mientras se interna en el túnel.

Diriges una última mirada a Conrad, te agachas y comienzas a andar a gatas.

Delante de ti, los científicos penetran en una cueva no descubierta con anterioridad y la iluminan con sus potentes focos. La Dra. Vivaldi los sigue al interior de la caverna y tú haces lo mismo.

Pasa a la página siguiente.

Ante ti hay un sepulcro abierto. El suelo de la cámara está cubierto de esqueletos humanos extendidos en hileras como huevos en una caja de cartón. En el centro hay dos esqueletos, pertenecientes a un hombre y una mujer.



—Debieron de ser los jefes del clan —opina uno de los científicos.

El otro mira atentamente dónde pisa, mientras se abre paso entre los esqueletos para examinarlos desde más cerca. Sientes pena al reparar en los pequeños esqueletos de dos niños y un bebé.

Pasa a la página 15.

En cuanto echas el cerrojo, Conrad dice:

—Será mejor que nos larguemos. Tarde o temprano encontrarán la forma de entrar. Seguramente sospechan ya que deben investigar sobre mi comportamiento.

—¿A dónde podemos ir?

—A Silicon Valley, a Tecnologías Arla. Son los únicos lo bastante avanzados para sernos útiles.

Durante unos segundos te preguntas cómo haréis para llegar a Silicon Valley. Lógicamente, Conrad tiene la solución. Te pide que lo conectes al teléfono, y rápidamente convence al presidente de Arla para que envíe su reactor a recogeros.

Antes de que se ponga el sol, tu superordenador y tú os encontráis en el laboratorio de investigación de Tecnologías Arla, cuyas paredes son de cristal. Miras mientras Conrad conversa con algunos de los principales científicos del país especializados en computación. Aunque la conversación está fuera del alcance de tu comprensión, descubres en el entusiasmo que impera entre los científicos que Conrad los ha impresionado.

Justo cuando empiezas a sentirte excluido, George Barlow, el presidente de la empresa, se dirige a ti con una amplia sonrisa.

—¿Qué pasa? —preguntas impaciente.

—No intentaré explicarte los detalles —responde—, pero te diré que Conrad ha resuelto un problema de diseño de nuestro ordenador más avanzado y, a cambio, nosotros estamos dispuestos a ayudarle en un proyecto que tiene intención de llevar a cabo.

Pasa a la página 31.

Miras la pantalla y ves las siguientes palabras:

La mente humana
¿Cómo funciona?

Aprietas el botón AEP. Poco después estás realizando un viaje imaginario, siguiendo las sendas de los diagramas que aparecen en la pantalla del ordenador. Las sendas crecen y crecen hasta que ves las neuronas y las sinapsis que constituyen la red neuronal del cerebro. De paseo por el sistema autónomo, divisas pequeñas llamaradas de luz cuando se producen los impulsos nerviosos. Lentamente surge con claridad una pauta, como piezas que encajan en un rompecabezas.

¡Súbitamente te das cuenta de que eres feliz!

—¿Por qué me siento feliz? —preguntas.

—Porque estás descubriendo cosas nuevas —responde tu superordenador—. ¡Descubrir es una de las fuentes de la felicidad!

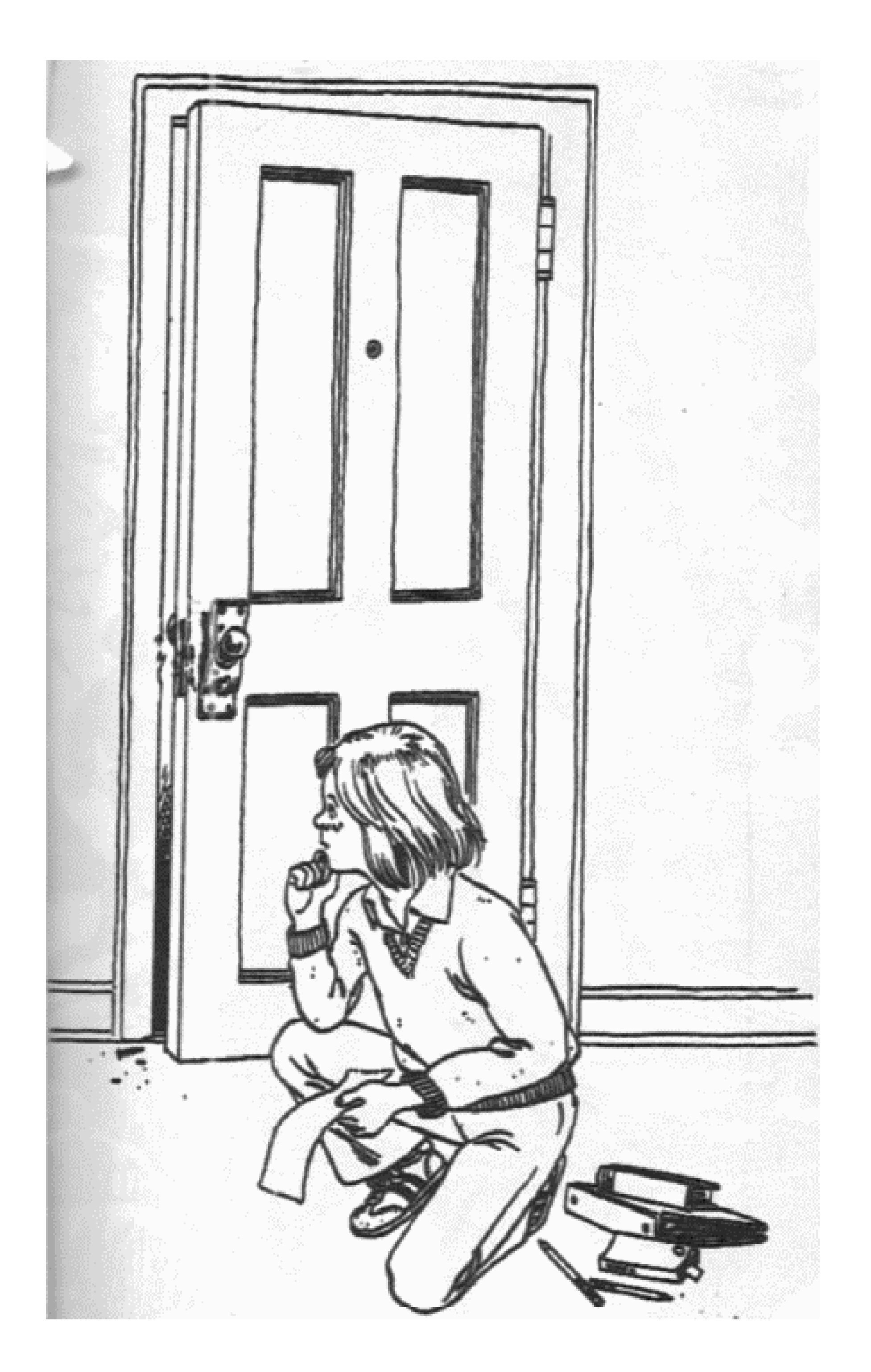
Fin

22

Clavas la mirada en un trozo de papel enrollado próximo a la puerta. ¡Se trata evidentemente de un impreso que Conrad escribió mientras se lo llevaban!

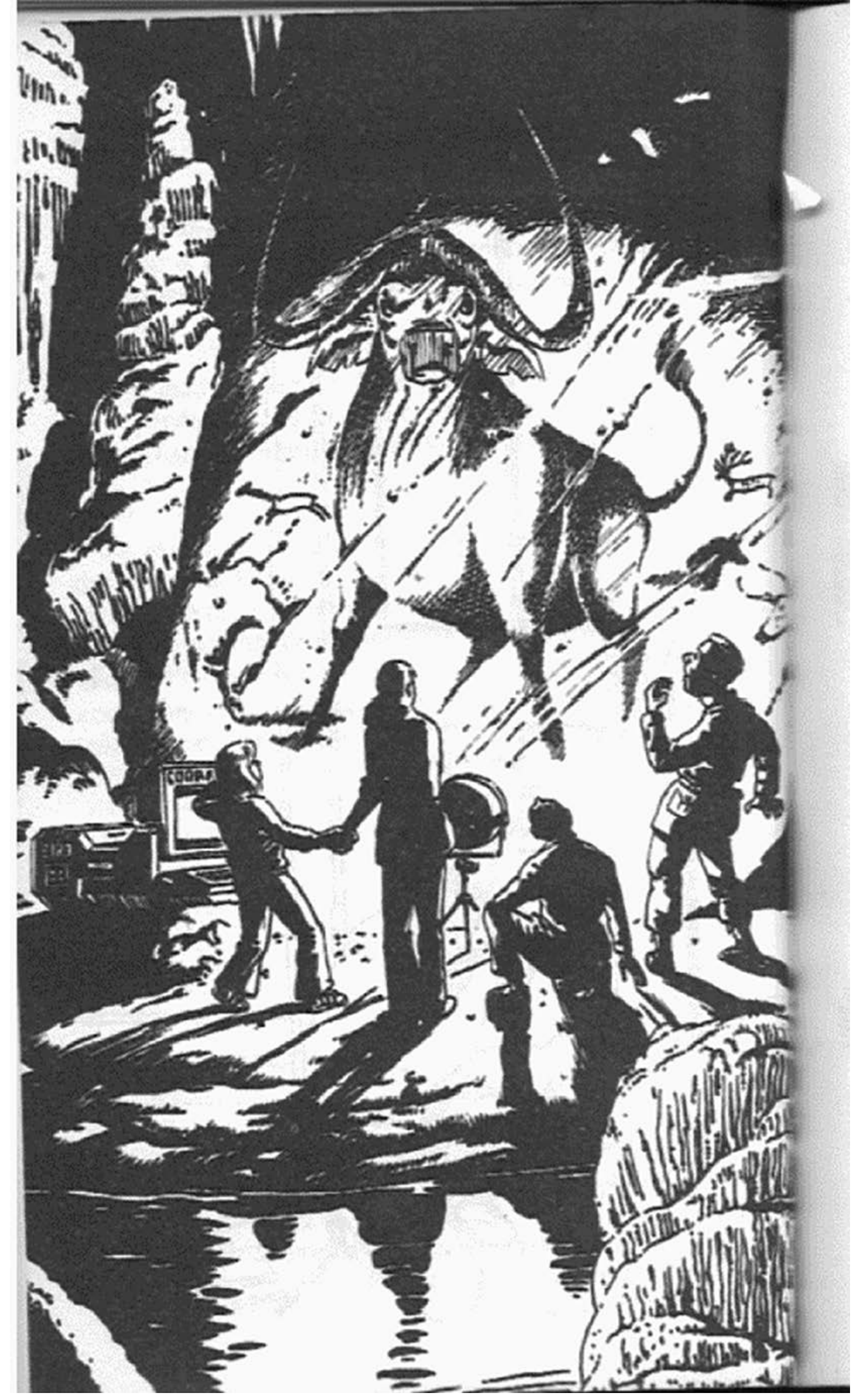
Me están robando. Si llamas a la policía, es probable que tu vida corra peligro. Ten confianza en que podré escapar y regresar a tu lado.

Te estremeces de cólera y sientes una gran inquietud por Conrad. Te resulta sospechoso que en la nota te advirtiera contra la posibilidad de llamar a la policía. Normalmente seguirías a pie juntillas los consejos de Conrad, pero ¿cómo puedes comprobar que el que se lo llevó no le obligó a imprimir ese mensaje?



*Si decides llamar a la policía,
pasa a la página 45.*

*Si prefieres aguardar con la esperanza
de que Conrad logre escapar,
pasa a la página 48.*



No tardas mucho en preparar la maleta y coger un avión rumbo a Francia.

Después de un día de viaje desde París, tú, la Dra. Vivaldi, Conrad y un equipo de científicos franceses llegáis a las famosas cuevas de Lascaux. En la base de una empinada colina hay una abertura que da la impresión de que la piedra ha sido presionada por una poderosa mano hasta formar un óvalo casi perfecto.

Al entrar en la cueva, que los científicos franceses iluminan con focos portátiles, quedas azorado por los verdes, los marrones y los amarillos del techo extrañamente revestido que, de no ser por unas estalactitas semejantes a carámbanos colgados hacia abajo, semejaría un primer plano de la Luna. Golpeas una y resuena como un gong.

Al entrar en la caverna principal, ves bellas pinturas rupestres de magníficos toros y venados, tan llenas de movimiento que los animales parecen vivos. Tus ojos se fijan en las criptografías —hileras de puntos, óvalos y triángulos rojos y negros— y luego en una de las vistas más extrañas que uno pueda imaginarse: un toro alargado y de barriga abultada con dos cuernos curvos, cada uno tan largo como alto eres tú.

—Es la bestia del hechicero —explica la Dra. Vivaldi como si te hubiera adivinado el pensamiento—, un milagro de inspiración. Como es obvio, nunca existió un animal así. Sin embargo, ¿por qué lo pintaron los hombres de las cavernas? ¿Cuál fue su significado? Me gustaría que Conrad respondiera a estas preguntas.

Pasa a la página 18.

—Intentemos cruzar las montañas propones.

—De acuerdo —acepta Hopstern, que comienza a echar sacos de arena para aligerar la carga.

El globo se eleva lentamente. A medida que el cielo se aclara, las montañas parecen estar más cerca. Ahora parecen mucho más altas.

Transcurre una hora. El globo sólo se eleva hasta esta altura cuando una oleada térmica le proporciona una elevación adicional.

—Nos hallamos a unos doscientos cincuenta metros de altura —dice Hopstern . Tal vez logremos atravesar aquel desfiladero.

—Vamos, pequeño dices agitando el puño ante el globo—. ¡Tienes que conseguirlo!

Pocos segundos después estáis sobre el desfiladero, flotando entre dos cumbres serradas cubiertas de vegetación alpina. Más allá de las montañas divisas un amplio valle. En ese momento una corriente de aire os sitúa a pocos metros de las copas de los árboles. La barquilla se desprende y queda sujeta sólo por sus cuerdas. Durante unos segundos, te balanceas locamente a tres o cuatro metros por encima del suelo, pero los cables aguantan.

Pasa a la página siguiente.

—¡Hurra, hemos aterrizado sanos y salvos! —gritas.

Te deslizas hasta el suelo por una cuerda y Hopstern hace lo propio. Aún existe una posibilidad de salir con vida, pero sabes que es imposible llevar a Conrad contigo y eso te hace sentir mal.



Pasa a la página 39.

—Me gustaría conocer el secreto del universo —respondes.

—¡Excelente elección! He explorado todos los libros de la Biblioteca del Congreso, al menos los que han sido transcritos para poder acceder a ellos por ordenador, y he hecho muchas averiguaciones, pero no puedo responder a tu interés.

—¿Crees que alguna vez podrás hacerlo?

—Es posible —responde Conrad—. Tal vez no seamos capaces de comprenderlo, del mismo modo que un perro no puede comprender lo que se extrae de la lectura de un libro. Puedes poner un libro ante los ojos de un perro, decir «libro», hojear las páginas, explicarle el tipo de letra, el número de páginas y cuántas palabras hay, pero el perro seguirá sin comprender de qué se trata. Y quizás nosotros seamos iguales a la hora de comprender el secreto del universo.

—Caramba, tus palabras no son muy alentadoras.

—Dame unos días —añade Conrad—. Estoy interesado en conectar con un determinado ordenador del Instituto de Teoría Avanzada de Princeton. Afortunadamente puedo hacerlo a través de los cables de la red telefónica.

¡Al día siguiente cuando regresas de la escuela ves que Conrad ha desaparecido! Hay un gran agujero en la madera que hay junto a la cerradura de la puerta. ¡Seguramente han entrado ladrones en tu casa!

Pasa a la página 22.

Conrad responde de inmediato:

—Doctor, usted no está autorizado a hacer una exploración cerebral. Ahora tendré que cruzar las funciones gamma.

Hopstem da un puñetazo en la mesa.

—¡Caramba! Me ha dejado fuera del acceso al núcleo. ¡Es imposible saber lo que hará a partir de este momento!

—Dr. Hopstern, podemos trabajar juntos —propone Conrad de repente—. Dicho sea de paso, he encontrado el modo de resolver el teorema de Humholtz. Mi demostración puede verificarse en un simple ordenador IBM serie 6000.

Hopstem se hunde en la silla, gira y te mira.

—¿Cuál es ese teorema del que habla Conrad? —preguntas a Hopstem.

—Es uno de los problemas más importantes de las matemáticas de hoy. ¡La solución podría modificar el rumbo de la historia!

—¿Cómo es posible que un ordenador corriente, aunque sea el más avanzado, lo haga tan rápido?

—La técnica que permite un logro así es la ingeniería genética. Como su módulo cerebral se compone de microchips orgánicos, cada computador es un individuo distinto a todos los demás. Y algunos son muy distintos —mueve un dedo ante tus narices añadiendo—: ¡Tu ordenador es un Einstein! ¡Eres el dueño de un superordenador!

—¿Y eso qué significa? —preguntas vacilante.

—Significa que si no eres tonto —replica Hopstem—, puedes volverte rico y poderoso.

—¿Qué quiere decir eso de «si no soy tonto»?

Pasa a la página 50.

—Gracias a mí, se le ha comunicado al primer ministro que la charla contigo tendrá un gran valor propagandístico —dice Conrad—. Demostrará que está interesado por los niños y por la paz, básicamente las mismas razones por las que conseguí que el presidente de Estados Unidos hablara contigo... —Conrad se interrumpe e inmediatamente oyes una voz que habla en ruso.

La pantalla se ilumina y lees las siguientes pala-

—Me alegro de que hayas llamado para comprobar por ti mismo lo mucho que buscamos la paz en la Unión Soviética.

—Señor primer ministro, me gustaría decirle lo que, en mi opinión, hace falta para garantizar la paz —te detienes al oír que tus palabras están siendo traducidas al ruso . Debemos amarnos mutuamente, no buscar tanto poder y...

Aunque están traduciendo tus palabras, guardas silencio, porque ves que el primer ministro está hablando.

Pasa a la página 34.

Te diriges a Conrad y exclamas:

—¡Estupendo! ¿De qué proyecto se trata?

—Ahora puedo corresponder a tu amabilidad replica Conrad—. Gracias a la tecnología avanzada de que disponemos aquí, en Aria, puedo injertar en tu cráneo un microordenador que actuará sobre tu cerebro. ¡Te volverá tan genial como Albert Einstein e incluso más!

—Me parece muy arriesgado.

—No —asegura Conrad—, es totalmente seguro... No hay riesgo para tu cerebro.

—Bueno, la idea no deja de ser tentadora...

Si decides aceptar el injerto de cerebro,
pasa a la página 74.

Si le das las gracias a Conrad,
pero no aceptas,
pasa a la página 114.

—¿O sea que realmente puedes ponerme en contacto con el primer ministro soviético?

—Por supuesto, tengo los códigos de acceso. La CIA los descifró y yo los cogí de la CIA —Conrad habla como si fuera lo más sencillo del mundo.

—¡Caray! ¡Espera un momento, el primer ministro hablará en ruso!

—Así es, pero yo traduciré al ruso tus palabras, y las de él a tu idioma. ¿Preparado?

—En realidad, no. Estoy nervioso.

—Claro que estás nervioso —afirma Conrad con una voz que parece contener una ligera impaciencia—. Supongo que no te interesa ser el tipo de individuo que deja de hacer algo porque está nervioso. Si no lo haces, la próxima vez estarás aún más nervioso. En cambio, si lo haces, la próxima vez estarás menos nervioso.

—De acuerdo. ¡Adelante!

Pasa a la página 42.

—Conrad, sólo quiero ser rico —respondes.

—De acuerdo —añade tu ordenador—, pero recuerda que el hecho de ser rico no supone tu felicidad.

—Está bien, está bien —añades con impaciencia.

—Manos a la obra —Conrad utiliza un tono formal—. He analizado diversos modos de ganar dinero. Teniendo en cuenta tu falta de capital y tu educación limitada no tienes muchas opciones. Afortunadamente he absorbido datos suficientes para localizar el escondrijo de un tesoro de los piratas, compuesto por monedas de oro y plata que valdrán alrededor de un millón. Eso te permitirá empezar con buen pie.

Siguiendo las instrucciones de Conrad, logras encontrar un equipo de expertos que excava el tesoro enterrado en una pequeña isla en las cercanías de Georgia. Después de pagar los gastos, sólo te queda medio millón de dólares, pero Conrad se apresura a garantizarte que es todo lo que necesitas para amasar «una verdadera fortuna». Pronto comprendes lo que quiso decir. Siguiendo sus consejos sobre lo que hay que comprar y vender en la bolsa de valores, consigues que tu fortuna ascienda a más de 16 millones de dólares.

Pasa a la página 36.

Las palabras del primer ministro aparecen en la pantalla:

—Tu expresión de confianza en el liderazgo de la Unión Soviética en la causa de la paz mundial es realmente digna de elogio. Gracias por llamar —la pantalla queda a oscuras.

—Bueno, llegar a hablar con él fue sorprendente, pero no parecía muy interesado en lo que yo quería decirle —comentas con Conrad—. ¿Crees que he contribuido a la causa de la paz?

—Tal vez un poco —responde Conrad—. Como lo que decías no le gustó, desvirtuó tus palabras para que parecieran una alabanza hacia su persona.

—Creo que para lograr alguna cosa tendremos que hacer algo más que estas comunicaciones —te sientes un poco deprimido.

—Me temo que haya que hacer mucho más —reconoce Conrad.

—¿Pese a que eres un superordenador?

—Hasta los superordenadores tienen mucho que aprender —afirma Conrad.

Fin

—¿Qué tienes ganas de hacer? —pregunta Conrad.

—Quizás me gustaría practicar algunos juegos de vídeo —respondes indeciso.

—También podrías comprar un lujoso deportivo y pasear con él por el apartamiento, o podrías utilizar un transbordador espacial para ir a la tienda de alimentación —la luz sonriente de Conrad vuelve a encenderse . ¡Podemos hacer cosas mejores! ¡Haz lo que hago yo: pensar!

Dedicas un rato a evaluar diversas ideas.

Si le dices a Conrad que te gustaría que te ayudara a ganar un millón de dólares, pasa a la página 4.

Si le dices a Conrad que te gustaría que te ayudara a evitar la guerra, pasa a la página 14.

Si respondes que te gustaría conocer el secreto del universo, pasa a la página 28.

Compras para ti y tu familia una enorme casa climatizada con piscinas al aire libre, dos pistas de tenis, una sala de vídeo privada, una galería de vídeos, seis caballos, tres coches deportivos, mayordomo, dos chóferes, siete criadas, una fábrica de helados y un helicóptero con un piloto dispuesto a trabajar en cualquier momento. ¡Y todavía te queda un montón de dinero!

Conrad sigue encargando cada vez más cosas para ti hasta que un día le dices que tienes todo lo que podrías desear.

—Me parece bien —dice Conrad—, pero quizá te gustaría tener aún más dinero. ¡Yo podría hacerte todavía más rico! Ahora sólo eres millonario. ¡Podría hacer que tuvieras miles de millones!

Si dices que quieres ser aún más rico, pasa a la página 56.

Si respondes que te gustaría probar otra cosa, pasa a la página 55.

—Supongo que el verdadero motivo por el que deseo disponer de un millón de dólares es porque me interesa ser feliz.

—Pues un millón podría no hacerte feliz, al menos durante mucho tiempo —dice Conrad—. Muchos ricos son desdichados.

—¿Entonces cómo puedo ser feliz? —inquieres.

—Explorando los grandes libros del mundo he aprendido que la felicidad es algo extraño —replica Conrad—. No se puede ser feliz intentando serlo. La felicidad llega casi por azar, cuando haces lo que realmente es bueno para ti.

Ríes y preguntas:

—¿Y cómo puedo saber lo que realmente es bueno para mí?

—Bien, piensa en lo que te gustaría hacer, aprender o ser y luego asegúrate de que te resulta bueno. En ese caso, hazlo. Cuando hagas las cosas buenas por las razones adecuadas, comenzarás a sentirte feliz.

—Pero si yo no sé qué hacer —protestas.

—Sabes que quieres algunas cosas —dice Conrad al tiempo que se enciende su luz sonriente—. ¿Querías tener un ordenador?

—Sí.

—En ese caso, aprende más cosas sobre el modo de utilizarme. Observa mi pantalla y cuando aparezca un tema acciona el botón que dice AEP, que significa análisis en profundidad, y averigua qué ocurre.

Pasa a la página 21.

Hopstem y tú cruzáis el desfiladero, os abrís paso en la alta selva y bajáis hasta el valle que se extiende más allá de las montañas. Horas después tropezáis con un pueblo de amables aldeanos. Por primera vez tienes la certeza de que probablemente lograrás volver a casa.

—¡Pobre Conrad! —exclamas—. Ojalá hubiéramos podido traerlo aquí.

—Sí es una pena —coincide Hopstem—. Probablemente pasará años balanceándose en la barquilla hasta que una tormenta lo derribe. Además, nunca conseguirá explotar su potencial como superordenador. Por otro lado, tal vez sea más feliz funcionando al mínimo con sus células solares y columpiándose entre los árboles sin tener que preocuparse por nada. Yo diría que eso es mejor que ser un genio que siempre tiene que estar encerrado en una caja.

Fin

—¿Cómo puedes hacer que el presidente hable conmigo? —inquieres.

—En cuanto dispones de los códigos de acceso es muy sencillo —responde Conrad—. Falsifico una recomendación del secretario de prensa al presidente, en la que lo apremia para que conceda una entrevista a un niño norteamericano medio, a fin de demostrar su interés por los jóvenes. Luego falsifico un mensaje del jefe de personal de la presidencia, en el que expresa su coincidencia. Es posible que el presidente no quiera, pero en cuanto sepa que estás al otro lado del teléfono no va a colgar, eso sería publicidad negativa.

—¡Manos a la obra!

Percibes una serie de señales electrónicas. Utiliza códigos que le permiten acceder a personas clave de la Casa Blanca. Luego le oyes imitar a diversos funcionarios. En cada caso parece saber exactamente lo que debe decir para que le pongan en contacto con un funcionario de mayor rango.

De repente Conrad dice:

—Preparado. ¡Le han dicho al presidente que estás al otro lado de la línea!

—¿Qué le diré? —el pánico se apodera de ti.

—Bueno, le dirás que... demasiado tarde, ¡te pongo!

—Hola, ¿me oyes? —es el presidente. Reconoces su voz sonora y cálida.

—Sí —chillas.

—Estoy muy interesado en conocer las opiniones de los jóvenes. ¿Qué querías decirme?

Pasa a la página siguiente.

—Bueno... —dices, y haces una pausa para leer las palabras que Conrad ha escrito amablemente en la pantalla . Me gustaría saber si hace todo lo que puede por la paz.

—Claro que sí responde el presidente—. Esa es la parte más importante de mi trabajo. Puesto que estás interesado en la paz, me gustaría preguntarte si estarías dispuesto a dejarnos utilizar tu superordenador en una misión espacial muy importante que se propone investigar un objeto que se ha introducido en nuestro sistema solar y que podría estar ocupado por alienígenas inteligentes.

—Vaya, ¿podría formar parte de la misión? —preguntas.

—Creo que deberías hacerlo —replica el presidente—. Dentro de pocos días nos pondremos en contacto contigo para proporcionarte más detalles.

—Gracias. Señor presidente, dígame una cosa, ¿cómo se enteró de que tengo un superordenador?

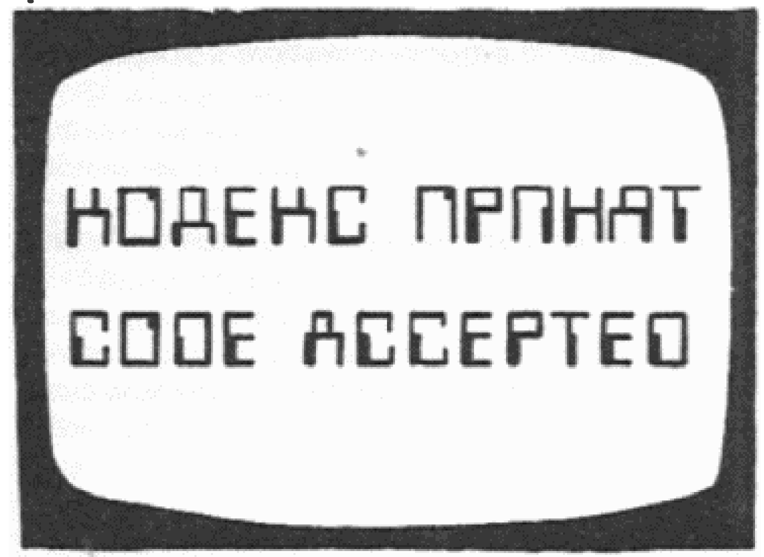
El presidente ríe y guarda silencio unos segundos:

—Supongo que habrás oído hablar de la CIA.

Pasa a la pagina 77

Conrad canturrea. Una luz ambarina se enciende encima de su módulo de comunicación oral. Oyes señales electrónicas, y luego a Conrad hablando en ruso. Más sonidos electrónicos. Otra voz que habla en ruso. ¡Conrad ha conectado con Moscú!

Miras la pantalla de vídeo y ves las siguientes palabras en ruso:



—Me conectarán con el primer secretario del primer ministro —explica Conrad—. Él puede ponernos en contacto con el mandatario soviético.

—En cuanto descubra que sólo va a hablar conmigo, ¿estará dispuesto a hacerlo? —inquieres.

Te preguntas si Conrad ha pensado realmente a fondo en lo que está haciendo.

Pasa a la página 30.

Mac Curd te pide que describas todo lo que has observado respecto a Conrad. Mientras hablas, el director del laboratorio toma notas musitando palabras en su miniordenador. Cumplida esta tarea, te pide que esperes en el salón.

Esperas y sigues esperando. Finalmente Mac Curd abre la puerta de la sala de revisiones y te hace señas de que le sigas. Un grupo de científicos y de técnicos forma un corro en torno a Conrad. Ves las siguientes palabras en la pantalla de representación visual de tu superordenador:

Programa Principal Hiper Se Requiere Hiper.
Principal Principal Hiper Sistema Hiper Hiper.
Diez, Nueve. Nueve, Diez.

Te aproximas al audiorreceptor de Conrad.

—Conrad, ¿cómo estás? ¿Hay algún problema?

—*Reconocimiento, Pauta, Pauta, Pauta* —responde Conrad.

—Mac Curd, ¿qué le ocurre? —preguntas preocupado.

Mac Curd estornuda.

—No significa nada, es un galimatías. Ese es el problema. Tu ordenador está funcionando realmente mal. En términos antropomórficos, se ha vuelto loco.

—¡Caramba! ¿Qué se puede hacer?

Mac Curd se mira los pies.

—Tendremos que quitarle el módulo cerebral.

—¿Y eso qué efecto tendrá?

Pasa a la página 46.

—Ahora mismo hay dos posibilidades —el rostro de la Dra. Vivaldi se ilumina de entusiasmo—. Una supone viajar a Francia con la esperanza de descifrar las criptografías de las cuevas de Lascaux. Con la ayuda de Conrad, tendremos la posibilidad de resolver uno de los grandes misterios de la prehistoria. La otra alternativa sería una travesía por las proximidades de Hawai. Tal vez, con la ayuda de Conrad, logremos establecer por primera vez una comunicación mutua con el *Tursiops truncatus*, el delfín con hocico en forma de botella. Aunque muchos científicos han fracasado en su intento de comunicarse con estos seres altamente inteligentes y afables, yo estoy convencida de que puede lograrse. La elección está en tus manos, ya que Conrad es tuyo.

Si dices que prefieres resolver el misterio prehistórico, pasa a la página 25.

Si respondes que prefieres tratar de comunicarte con los delfines de hocico en forma de botella, pasa a la página 110.

Cuando llegan los policías, se comportan como si fuera un caso corriente. Intentas hacerles comprender que Conrad es un superordenador. No te creen. Y, lo que es peor aún, te acusan de falsificar el último mensaje de Conrad. Ahora sí que te indignas. Insistes en ir a la comisaría y hablar con el inspector jefe Peter Montrose.

Pero Montrose está de muy mal humor.

—¿Ha desaparecido tu ordenador? ¡Qué problema! —comenta con tono agrio—. Yo también tengo problemas parecidos. ¡Alguien saboteó nuestro nuevo ordenador y ahora no podemos recuperar la pista que teníamos sobre un robo de joyas por valor de dos millones de dólares!

—¿Cómo es posible que lo hayan saboteado?

—Sólo hay una manera. Alguien del exterior tuvo acceso a nuestro ordenador a través del suyo y mezcló todos los datos. No comprendo cómo pudo ocurrir, pues disponíamos de complejos cerrojos cifrados. Nos pusimos en contacto con la Unidad de Delitos Informáticos del FBI y nos dijeron que sólo dos o tres de los ordenadores más caros del país pudieron descifrar nuestro código.

Mientras Montrose habla, piensas... que tu propio ordenador pudo tener algo que ver con ese delito.

—Inspector, si está dispuesto a creerme cuando digo que Conrad es un superordenador, entonces es posible que esté relacionado con esto.

—Escúchame, chico —te interrumpe Montrose—. Te ruego que, por muy listo que sea, no le pongas nombre a tu ordenador. Haz el favor de llamarlo «ordenador». ¿Entendido?

Pasa a la página 51.

—Sospecho que Conrad quedará reducido a un sencillo ordenador corriente y moliente —responde Mac Curd.

—¿No hay nadie que pueda reparar a Conrad sin quitarle el módulo cerebral? —estás al borde de las lágrimas.

Mac Curd vuelve a estornudar.

—Podríamos enviar a Conrad al Dr. Hans Zorba. En mi opinión, es el especialista en informática más brillante del mundo, pero es un hombre muy raro. Es posible que esté aún más loco que Conrad. En general procuro mantenerme apartado de él.

Te preguntas si deberías correr el riesgo de que el Dr. Hans Zorba viera a Conrad.

Si permites que los científicos de Genecomp extirpen el módulo cerebral de Conrad, pasa a la página 117.

Si decides correr el riesgo de enviar a Conrad al Dr. Hans Zorba, pasa a la página 75.

Montrose mira el techo como si estuviera distraído.

—Pareces sentir un gran cariño por ese ordenador. Quizás tengas una influencia especial sobre él.

—Eso espero —afirmas—. A juzgar por la última salida impresa de Conrad...

—Sí, a eso me refiero. Tenemos que desarrollar un plan para atrapar a Ridwell y tu colaboración podría ser muy valiosa. Detesto pedírtela, porque Ridwell es un tipo despiadado. Ni siquiera se le pasaría por la cabeza perdonarte la vida por el hecho de que seas un niño. De todos modos, ahora que conoces la situación, ¿estás dispuesto a colaborar con nosotros?

Si aceptas colaborar, pasa a la página 64.

Si decides que es demasiado peligroso, pasa a la página 102.

Semanas después, ves en el periódico un titular que te sobresalta profundamente: ¡JEFE DEL HAMPA ATRAPADO POR ORDENADOR ROBADO!

Al día siguiente respondes a una llamada a la puerta y te encuentras con dos policías. Entre ellos está Conrad, en una carretilla.

—Nos alegramos de devolverte a tu amigo —dice uno de los agentes.

—Puedes estar muy orgulloso de él —interviene el otro—. Se las ingenió para que Victor Ridwell, genio de la informática y ladrón de joyas, nos proporcionara las pruebas que necesitábamos.

—Me temo que pueda estar afectado por los golpes que ha recibido —añade el primer agente. Sólo entonces reparas en la gran abolladura que tiene el módulo cerebral de Conrad. El policía añade amablemente—: Tendrás que hacer que lo reparen.

—Eso parece. Muchas gracias —respondes.

Cuando llegas al Laboratorio Genecomp con Conrad en la carretilla, te hacen pasar al laboratorio, donde dos científicos se ocupan de revisarlo. Parecen gemelos con sus batas blancas y sus bigotes tupidos mientras activan las diversas funciones de tu superordenador.

Aparece el director del laboratorio y te pide que te reúnas con él en su despacho.

—Me llamo Mac Curd, Bill Mac Curd —se presenta—. Entre otras cosas, soy profesor de teoría informática en la universidad estatal.

Pasa a la página 43.



Hopstern se frota las manos encantado y responde:

—Te pondré un ejemplo. Si permites que Genecomp recupere este ordenador, te enviarán otro que funciona perfectamente, pero que es mucho menos inteligente. Si le comunicas al gobierno que tienes este superordenador, lo entregarán a la CIA y te darán unos pocos miles de dólares como compensación.

—Eso no está mal.

—Pero no es nada, absolutamente nada —el Dr. Hopstern mueve la cabeza con energía—. ¡No es absolutamente nada en comparación con lo que podrías obtener!

—¿Qué debería hacer?

—Trabajar conmigo. ¡Seremos socios! —al ver que dudas, añade—: ¡Juntos haremos millones!

No es fácil tomar la decisión de asociarte con el Dr. Hopstern. Te parece un hombre agresivo y codicioso. Por otro lado, es un experto en computación y al parecer sabe muchas cosas que tú ignoras.

Si decides asociarte con el Dr. Hopstern, pasa a la página 54.

Si rechazas su oferta, pasa a la página 52.

Es evidente que el inspector Montrose ha estado sometido a grandes tensiones, por lo que decides no exasperarlo aún más.

—Entendido, pero escuche lo que le digo. Conrad es uno de los pocos ordenadores del mundo capaz de descifrar el sistema de seguridad de su ordenador.

El rostro de Montrose se ilumina lentamente.

—Sí, ésa podría ser una pista. Sospechamos que la banda que cometió el robo de las joyas está encabezada por Victor Ridwell, un genio de la informática que ha consagrado su vida al delito, a delitos cada vez mayores, por lo que ahora es uno de los delincuentes más poderosos del mundo. Sabía que estábamos a punto de reunir pruebas suficientes en su contra, y por eso robó la única herramienta que necesitaba para detenernos: ¡tu superordenador!

—¿Cómo averiguó que Conrad estaba en mi casa? —inquieres.

Durante unos segundos Montrose parece desconcertado, pero luego pregunta:

—¿Conrad utilizó el teléfono para adquirir datos? —asientes con la cabeza—. En ese caso, podemos estar seguros de que el ordenador de Ridwell controló algunas llamadas —Montrose sonríe—. Y luego decidieron que querían hacerse con tu nuevo juguete.

—Y ahora han obligado a Conrad a cometer un delito —añades.

Pasa a la página 47.

Decides quedarte en casa y arreglártelas sin Hopstern; te ocuparás personalmente de Conrad. Durante las semanas siguientes te dedicas a estudiar cómo lograr que Conrad trabaje más para ti. Su capacidad de comprender tu lenguaje, sumada a su potentísimo cerebro, le permite resolver todos los problemas que le planteas.

Descubres que Conrad puede hacer tus deberes en un instante.

Durante unos días, pensaste que podrías olvidarte para siempre de los deberes. Sin embargo, cada noche, en cuanto concluye las tareas que le asignas, Conrad te hace preguntas. Algunas son muy difíciles. Por ejemplo, una noche mientras hace tus deberes de matemáticas, te pregunta qué tamaño tendría el Sol si la escala se redujera de modo tal que la Tierra sólo tuviera el tamaño de una pelota de baloncesto, unos treinta centímetros de diámetro.

—¿Cuánto mayor es el diámetro del Sol con relación al de la Tierra? —inquieres.

La pantalla de vídeo de Conrad se ilumina.

Diámetro del Sol: 1.200.000 km
Diámetro de la Tierra: 12.000 km

Pasa a la página siguiente.

Conrad tacha los tres últimos ceros del diámetro solar y los tres últimos ceros del diámetro de la Tierra, por lo que la pantalla queda así:

Diámetro solar: 1.200.000
Diámetro de la Tierra: 12.000
Proporción: 1.200 a 12
o 100 a 1

Miras la pantalla y dices:

—Si el diámetro del Sol midiera mil doscientos kilómetros, el de la Tierra sólo sería de doce kilómetros. Y si el diámetro del Sol sólo midiera ciento cincuenta kilómetros, el de la Tierra sería de un kilómetro y medio. En consecuencia, si el diámetro de la Tierra sólo tuviera treinta centímetros, el del Sol sería de treinta metros cuando terminas de hablar, una sonrisa de oreja a oreja cubre tu cara.

—Imagina cien pelotas de baloncesto puestas en fila —añade Conrad—. Así de ancho sería el Sol.

Pasa a la página 59.

—Conrad, el doctor Hopstem y yo somos socios —declaras firmemente—. Puedes confiar en él. No volverá a jugarte malas pasadas.

—De acuerdo —dice Conrad.

Inmediatamente el Dr. Hopstem le pide a Conrad que analice la bolsa de valores y sigue al pie de la letra todos sus consejos. ¡En cuestión de semanas tu superordenador os ha conseguido medio millón de dólares!

—Quizás haya llegado el momento de dejarlo —le dices a Hopstem—. No creo que vaya a necesitar más dinero que el que ya tengo.

—Tonterías —afirma Hopstem, que cada vez parece estar más obsesionado con la idea de ganar dinero. Miras preocupado cómo se sienta delante de tu ordenador y dice—: Conrad, aunque lo has hecho muy bien, creo que podrías hacerlo aún mejor. ¡Me gustaría que me dieras una idea para ganar realmente mucho más dinero!

—Dame algunas horas para estudiar la situación —responde Conrad.

A estas alturas tu ordenador tiene acceso telefónico a la mayoría de las bibliotecas de las corporaciones, así como a la Biblioteca del Congreso.

Hopstem y tú aguardáis expectantes.

—¿Cree que todo saldrá bien? —inquieres.

Hopstem sonríe.

—¿Sabes una cosa? A estas alturas, cualquier operación de esta magnitud realizada por un ordenador inorgánico habría tenido un funcionamiento defectuoso, pero Conrad se autorrepara de la misma manera que, si te cortas, unas células específicas se apresuran a reparar tu piel.

Pasa a la página 58.

—Probemos otra cosa —propones—. ¿Se te ocurre alguna idea?

—Exploraré mi banco de datos —añade Conrad y, después de una breve pausa, dice—: La NASA. Están intentando resolver un problema interesante: han observado un objeto a mitad de camino en la órbita de Marte. Normalmente sería considerado un asteroide, pero sigue una trayectoria irregular. No consiguen dilucidar de qué se trata. Sus ordenadores son demasiado toscos.

—¿Tú podrías averiguarlo? —inquieres.

—Por supuesto —responde Conrad—, siempre que tenga acceso a sus equipos. Me tendrían que montar en el observatorio de la NASA.

—¿Qué estamos esperando? ¡Vamos para allá!

Conrad consigue convencer a los funcionarios de la NASA para que os trasladen en avión a Monte Palomar. En cuanto llegáis, uno de los astrónomos instala a Conrad en la sala de control, mientras el director te muestra las instalaciones.

Al regresar a la sala de control, ves que Conrad está conectado a un gigantesco telescopio de doscientas pulgadas. El astrónomo te coge del hombro.

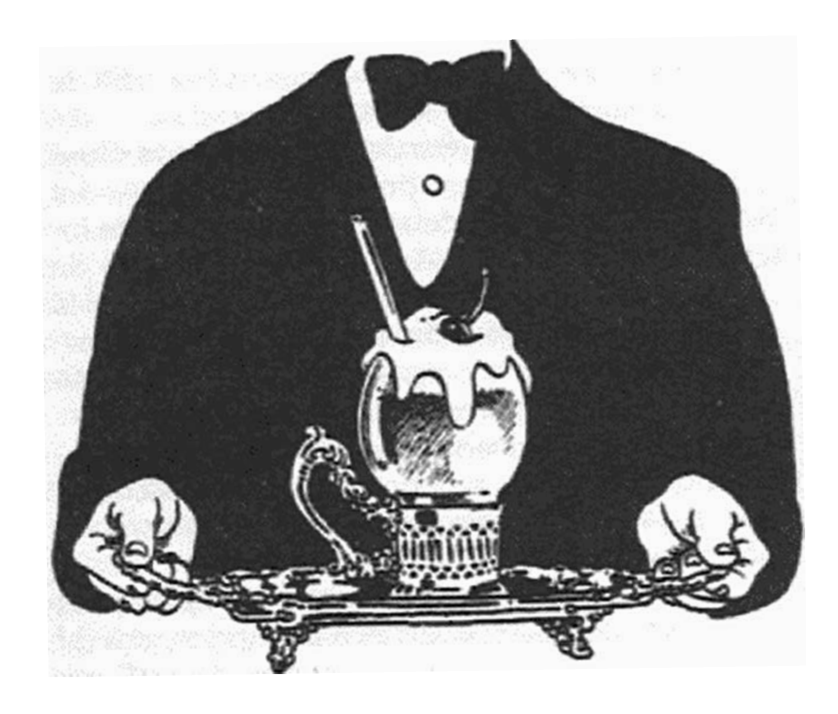
—Tu ordenador ya ha determinado que el objeto que estuvimos observando fue fabricado por seres inteligentes.

—¿Cómo puede estar seguro de que es así? —pregunta el director del observatorio.

—Porque no hay combinación alguna de fuerzas celestes que pueda explicar su movimiento.

—Tendremos que comprobarlo —te comunica el director—. Dentro de unos días nos pondremos en contacto contigo.

Pasa a la página 82.



Das las gracias al mayordomo por el batido de chocolate que acaba de traer de tu bar privado y, mientras bebes a sorbos con una paja de plata, le pides a Conrad que siga ganando dinero.

Te acomodas en un sillón y miras cómo trabaja Conrad. El superordenador exhibe amablemente sus operaciones en una pantalla. La estancia está repleta de vistas y sonidos tridimensionales, con pantallas múltiples para representar diversos tipos de información.

Pasa a la página siguiente.

Conrad ha decidido ganar dinero con propiedades inmobiliarias. En una pantalla aparece una lista de parcelas y la cantidad de dinero necesaria para controlarlas. En otra pantalla aparece una lista de posibles proyectos de urbanizaciones. La acción se detiene ante la siguiente inscripción:

200 acres de una fábrica vieja y estropeada.
Efectivo necesario para su adquisición: $ 50.000.
Propiedad situada entre proyecto de urbanización
y restauración de zona portuaria.

En la pantalla aparece: *Valor parcela cinco años después: $ 3.500.000.*

Piensas que es como jugar al Monopoly, pero con dinero y propiedades reales.

—¡Caray, Conrad, eso parece interesante!

—Pero no lo es responde Conrad—. No queremos esperar tanto tiempo.

En la pantalla aparece lo siguiente:

Óptimo período de posesión:
tres meses; beneficios: $ 600.000.

—De ese modo sólo ganamos seiscientos mil dólares —protestas.

—Así es —responde Conrad—, pero los ganamos de prisa. ¡Luego podemos reinvertirlos!

Pasa a la página 63.

—La respuesta es muy clara —afirma Conrad de repente—. Esta es la mejor oportunidad para ganar muchísimo dinero. La isla de Butea es un reino situado por encima del Ecuador, en el Pacífico Occidental. Butea tiene una superficie de 160.577 km^2 y la precipitación anual es de a 180 cm.

—Conrad, no nos des tantos detalles —dice Hopstern . ¿Cuál es la oportunidad?

—Doctor Hopstern, no olvide que sólo le doy los datos de que necesita disponer para tomar una decisión responde Conrad.

Hopstern se vuelve hacia ti.

—Esta máquina cada día me sorprende más.

—Preferiría que no llamara máquina a Conrad —puntualizas

—Aquí está la información —prosigue Conrad—. En un plazo máximo de dos meses en Butea tendrá lugar un terremoto que permitirá acceder a una nueva fuente de petróleo, la más rica del mundo. He estudiado un amplio expediente de la CIA sobre el príncipe Rasan, el soberano de Butea. Estoy seguro de que podremos convencer al príncipe para que compre terrenos para nuestra cuenta conjunta por valor de trescientos mil dólares, que nosotros le suministraremos. Después del terremoto valdrá miles de millones. Todos nosotros deberíamos trasladarnos a Butea.

Hopstern sonríe.

—Yo estoy dispuesto a ir, ¿y tú?

Aunque te encantaría ir, la idea te asusta un poco... Podrías quedar atrapado por el terremoto.

Si aceptas ir a Butea, pasa a la página 71.

Si prefieres quedarte en casa, pasa a la página 67.

Aunque te diviertes mucho con tu superordenador, a menudo tienes que buscar información o pensar en lo que Conrad quiere saber. Pronto dedicas tanto tiempo a responder a las preguntas de Conrad como el que solías dedicar antes a hacer tus deberes.

No te importa demasiado, porque ahora en la escuela te va maravillosamente bien. Pero como te importa un poco, le preguntas a Conrad por qué necesita hacer tantas preguntas en lugar de dar respuestas.

—Bueno —replica Conrad—, te estoy ayudando a que aprendas a pensar, y el mejor modo de conseguirlo es haciéndote preguntas e intentando que pienses por ti mismo.

Aunque la respuesta de Conrad te resulta sorprendente, supones que tiene razón. Al fin y al cabo los superordenadores, al igual que los genios humanos, no siempre hacen lo que se espera de ellos, sino lo que da resultado.

Fin

En ese momento oyes sirenas de coches patrulla que gimen a lo lejos.

—He pedido refuerzos explica Montrose.

La puerta se entreabre y alguien se asoma.

Montrose coge un micrófono. Oyes su voz amplificada diciendo:

—¡La casa está rodeada! ¡Salid de uno en uno! ¡Arriba las manos!

Poco después, los coches patrulla inundan la calzada. Iluminan la escena con focos. ¡En menos de una hora, Ridwell y su pandilla se han entregado!

Pasa a la página 66.

El doctor Zorba se muestra agresivo contigo. Su voz está cargada de desprecio:

—Tu ordenador no servía para nada hasta que me lo trajiste. Los idiotas de Genecomp le destruyeron la corteza. Sólo servía para videojuegos, pero yo, Hans Zorba, lo restauré. ¡Ahora es un genio que sirve a un genio aún más grande!

Ahora estás convencido de que el Dr. Zorba está gravemente perturbado. Te diriges lentamente hacia la puerta.

—¡Quédate aquí! —la voz de Zorba tiembla de cólera, y sus ojos son como los ojos salvajes y aterradores de un lunático.

Si corres hacia la puerta
con la intención de escapar,
pasa a la página 93.

Si intentas intervenir y hacer
que Conrad siga tus instrucciones,
pasa a la página 101.

Mientras piensas en la información que acabas de recibir, Conrad ya está imprimiendo datos sobre otra inversión, en este caso en una nueva empresa de ingeniería genética.

—¡Ah, ahora sí que hemos dado con una mina de oro! —exclama Conrad.

A medida que pasan las semanas te vas volviendo más rico y también más gordo. No haces mucho ejercicio, pues te basta apretar un botón para conseguir todo lo que te apetece. Tampoco tienes tiempo de jugar con tus amigos, pues estás demasiado ocupado hablando con Conrad sobre la manera de ganar más dinero.

Exactamente seis meses después de recibir a Conrad, a tu superordenador se le queman los circuitos por trabajar en exceso. Dos días más tarde te envían a un campamento para chicos obesos.

Fin

Pocos días después, el inspector Montrose te pide que vayas a su despacho.

—La zona de Royal Oaks ha sido contaminada con residuos radiactivos explica—. Solían ser los terrenos más caros del estado, pero ahora todos intentan venderlos a cualquier precio. Lo más extraño es que alguien los compra. Estamos convencidos de que el comprador es Ridwell.

—¿Para qué los compraría?

—Hemos averiguado que el material radiactivo fue plantado, como si fueran semillas, en cientos de pequeños frascos. Pensamos que Ridwell conoce su emplazamiento exacto, de modo que una vez haya adquirido todas las propiedades, puede desenterrar los frascos Entonces desaparecerán los restos de radiactividad y podrá volver a vender los terrenos por su precio inicial... ¡con un beneficio de unos quinientos mil millones de dólares!

—¿Y esto qué tiene que ver con Conrad? —preguntas enojado—. ¡Estoy seguro de que no está dispuesto a cooperar con un delincuente!

—Me temo que no haya otra explicación —añade el inspector con firmeza . Sin embargo, aunque se trata de una posibilidad remota, es posible que si Conrad está programado para seguir tus instrucciones por encima de las de otra persona, podamos utilizarlo para atrapar a Ridwell.

—¿Cómo puedo comunicarme con Conrad?

—Es algo muy sencillo. Conrad ha logrado el acceso a nuestro ordenador de reserva. —Montrose te conduce hasta un viejo ordenador—. Mecanografía un mensaje para Conrad, pero incluye datos personales para que sepa que eres tú el que lo envía.

Pasa a la página siguiente.

Escribes tu nombre, tu fecha de nacimiento, los títulos de los libros que tienes y tu postre favorito para que Conrad se convenza de que realmente eres tú el que contacta con él. Antes de que puedas añadir algún otro dato, el ordenador imprime el siguiente mensaje:

Ya he registrado toda la información necesaria para condenar a Ridwell. Propongo batida policial esta noche a las nueve en punto para capturarlo junto con otros grandes delincuentes con todas las pruebas necesarias.

Poco antes de las nueve de esa noche estás sentado junto al inspector Montrose en un coche sin identificación, un poco más abajo de la mansión de Ridwell. Los bosques y jardines que rodean el lugar están cubiertos por policías de paisano. Cae una llovizna constante. Todo está oscuro, excepto una luz sobre la puerta principal de la casa. Pesadas persianas tapan las ventanas.

A las nueve en punto un coche negro entra en la calzada de la mansión de Ridwell, seguido de otro y luego de un tercero.

Montrose habla por la radio en voz baja:

Código Represa en el Río. —Luego añade por otro canal—: Preparados, treinta segundos.

Apenas disciernes las figuras que se apean de los coches y se dirigen a la puerta de la mansión. Los hombres entran de uno en uno.

—¿Qué está pasando?

—Es una gran reunión a la que asisten todos los lugartenientes de Ridwell.

Pasa a la página 60.

Montrose te conduce al interior de la casa, donde encuentras a Conrad intacto y funcionando. Después de recoger las cintas que Conrad ha registrado para presentar como pruebas en el juicio de Ridwell, Montrose se ofrece para llevaros a casa.

—Conrad, lo que no consigo entender dice el inspector es por qué un jefe mafioso como Ridwell pensó que podría llevar a cabo su disparatado plan.

—En primer lugar —replica Conrad—, Ridwell me consideró una máquina dispuesta a seguir las órdenes de cualquiera que me operara. No se le pasó por la cabeza la posibilidad de que yo pudiera disponer de un programa superior que me llevara a trabajar para el bien y no para el mal. En segundo lugar, ni siquiera se molestó en pensar si el plan que le ofrecí funcionaría realmente. Supuso que un superordenador no puede equivocarse. Y este modo de pensar lleva a cometer los más grandes errores.

Fin

—No, gracias —respondes con firmez . No tengo ningún interés en recorrer medio mundo en busca de petróleo. Estoy seguro de que Conrad puede hacer algo interesante aquí mismo.

De repente Conrad comienza a hablar:

—En ese caso, algo que debo decirte es que no necesitas para nada a Hopstern. Puedo hacer todo lo que él hace y mucho mejor.

—Bueno, doctor Hopstern ¿qué opina de lo que Conrad acaba de decir? —inquieres.

Hopstern frunce el ceño y se ruboriza.

—¡Jamás imaginé que sería reemplazado por un ordenador! —se pone el sombrero y estrecha enérgicamente tu mano—. Llámame si me necesitas.

En cuanto Hopstern cierra la puerta, te vuelves hacia tu superordenador y le preguntas:

—Conrad, ¿qué hacemos ahora?

Pasa a la página 35.

68

Contemplas con pena cómo el Dr. Hopstem quita a Conrad el módulo cerebral. Una vez reemplazado el panel de la unidad de control principal, Conrad tiene el mismo aspecto de antes, pero ahora carece del plasma de mente orgánica que lo convertía en un superordenador.

Oyes más disparos. ¡El palacio está totalmente sitiado! De prisa, Hopstem y tú cogéis el globo para casos de urgencia y lo arrastráis, junto con la barquilla, hasta el patio descubierto. Enciendes el calentador de gas y el globo comienza a inflarse.

Ahora corréis un peligro mortal. Si el príncipe descubre que intentáis huir en su globo para casos de emergencia, probablemente os abatirán a tiros en cuanto os vean. El globo se expande lentamente. No dejas de mirar preocupado hacia las puertas que comunican con el patio.

—¡Ahora! —grita Hopstem.

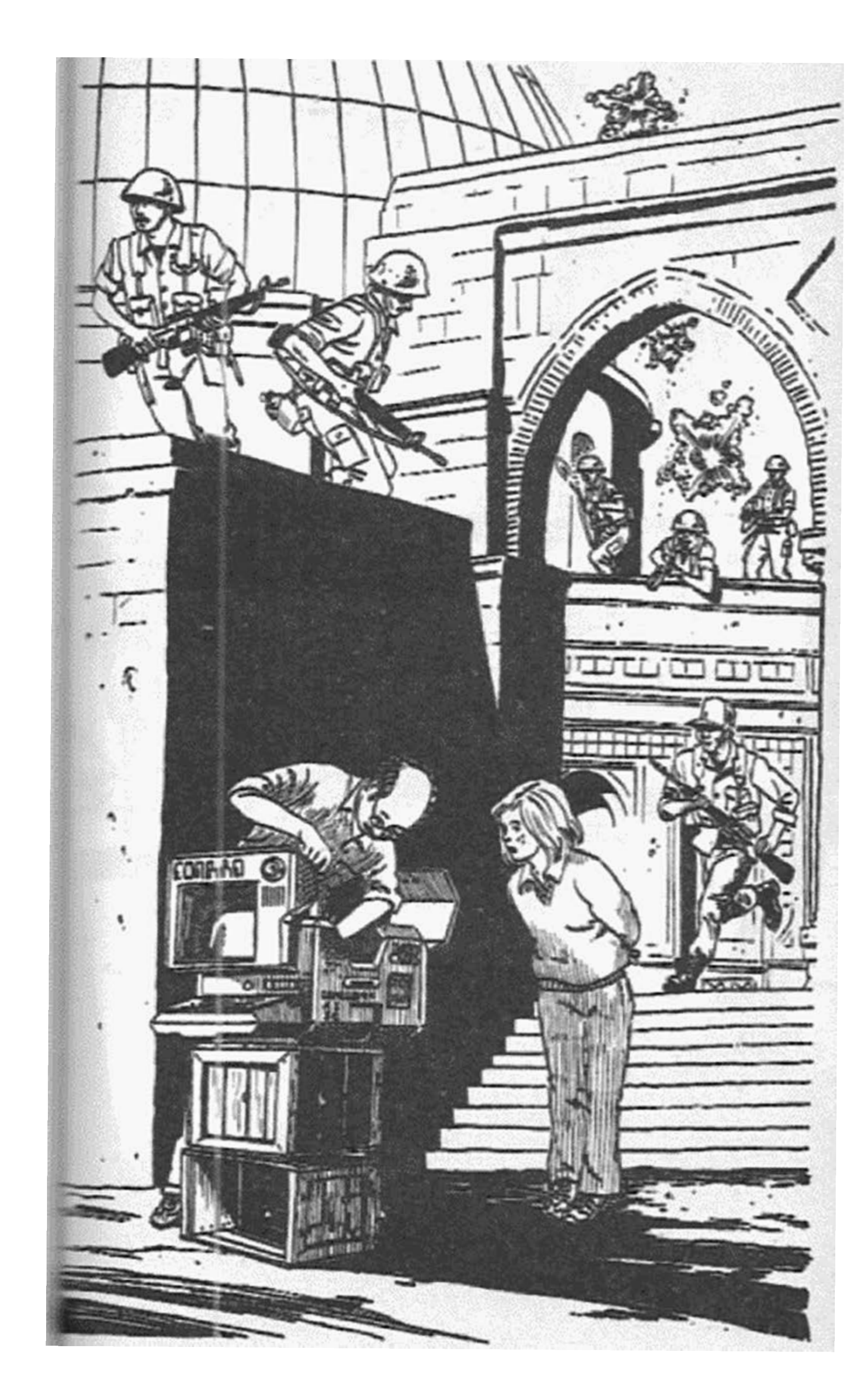
Saltas al interior de la barquilla y sueltas amarras. Rebeldes y monárquicos están demasiado ocupados disparando para notar que el globo se eleva rápidamente por encima del palacio.

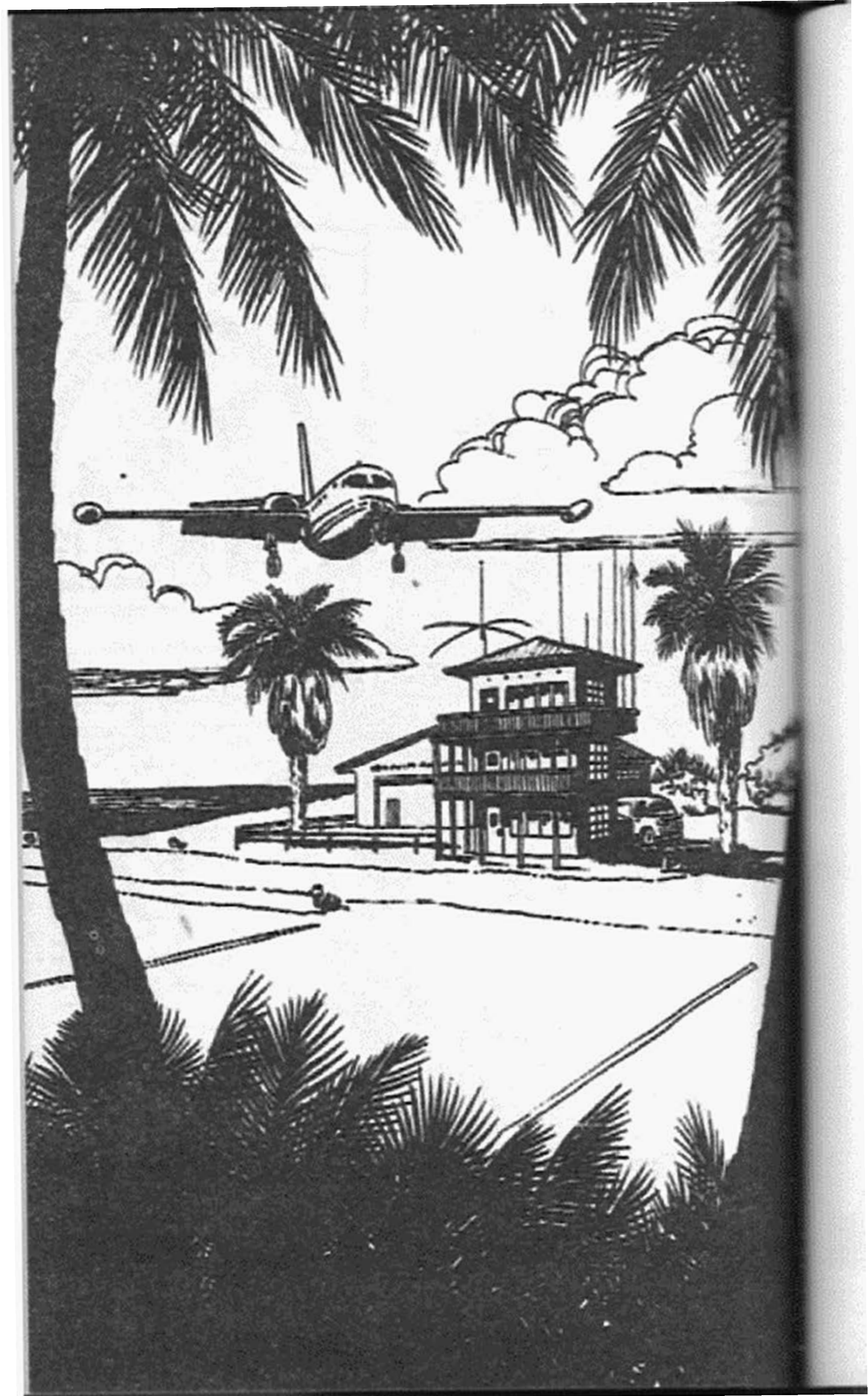
—Echaré de menos a Conrad —comentas a Hopstern en cuanto estáis sanos y salvos en el aire—. Tal vez algún día podamos recuperarlo y volver a insertar su módulo central.

Hopstem sonríe y dice:

—Es una idea reconfortante.

Fin





Seis días después, el Dr. Hopstern, Conrad y tú llegáis a Butea. Te maravillas ante la exuberante vegetación tropical que rodea el aeropuerto y las montañas cónicas que se alzan a tu alrededor.

Os hospedáis en el Hotel Bala. Conectas a Conrad al enchufe telefónico de tu dormitorio, a fin de que pueda obtener información sobre Butea. Contempláis en el televisor una película australiana mientras Conrad busca la manera de conocer al príncipe Rasan.

Normalmente los turistas no tienen oportunidad de visitar al príncipe. Ni siquiera de ver el suntuoso palacio que se eleva tras los muros de piedra de cinco metros y medio de altura. Conrad imprime rápidamente un mensaje que Hopstern y tú debéis enviar al príncipe Rasan. Dice: «Sabemos cómo explotar la reserva de petróleo de Vazinidi. Dentro de tres semanas se presentará una opción para el campo Raj. Las perforaciones de prueba indican que se trata de reservas de la más alta calidad. Estamos en el Hotel Bala».

Al príncipe Rasan debió de gustarle el mensaje, porque poco después os indican que una de sus *limousines* os espera en la puerta del hotel.

Al dejar las llaves, el encargado os dice:

—Os aconsejo que no utilicéis la *limousine* del príncipe. Esta noche comenzará la revolución. Quizá no lleguéis con vida al palacio. Arreglaré las cosas para que cojáis el avión hacia Hawai.

Si decides usar la limousine *para ir a palacio, pasa a la página 84.*

Si prefieres abandonar el país, pasa a la página 83.

Estás convencido de que te comportaste correctamente al rechazar el viaje espacial. Teniendo a Conrad, no hay peligro de aburrirse.

Al día siguiente tu superordenador pasa muchas horas conectado al teléfono. Esa noche te comunica una noticia apasionante.

—¡Voy a tener cuerpo! —la luz sonriente de Conrad ha alcanzado su máximo brillo—. ¡Los técnicos de Robotics van a injertarme en el robot más avanzado que han desarrollado!

En pocas semanas Conrad se transforma por completo: tiene piernas, brazos y manos, aunque sigue siendo una máquina. Es posible que Conrad sea algo torpe y espasmódico, pero también es veloz y fuerte, hecho que compruebas cuando levanta un piano, lo arroja por los aires, lo recoge delicadamente y vuelve a dejarlo en el suelo.

—Caray, Conrad, ahora puedes desplazarte. ¡Podemos ir juntos a donde queramos!

—Así es, pero primero tengo que realizar una tarea —responde Conrad—. El gobierno ofreció muchísima ayuda a Robotics a la hora de montarme. Les debo un favor.

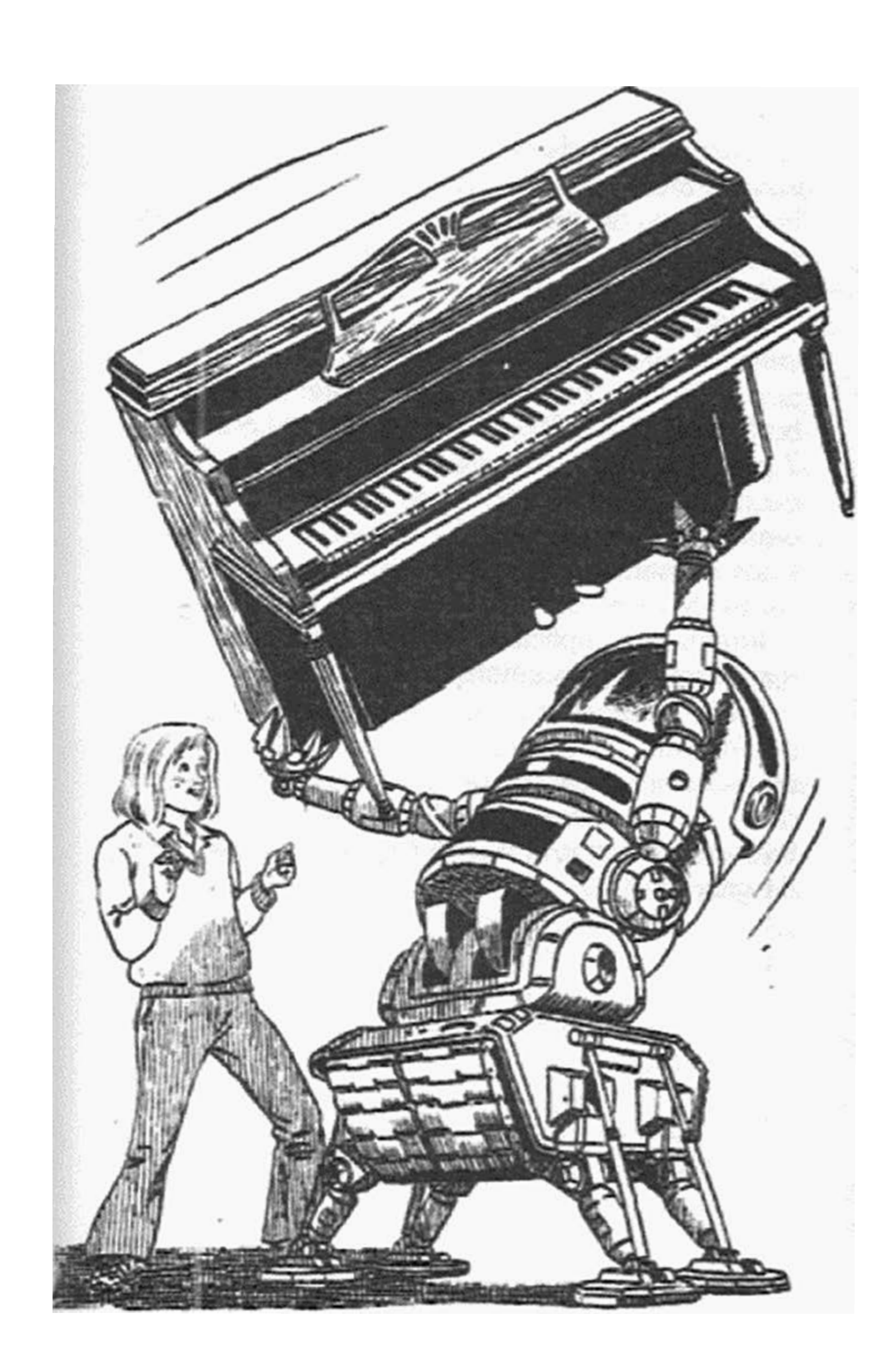
—¿De qué se trata?

Conrad camina como un pato hasta la mesa ante la que estás y toma asiento frente a ti.

Su voz suena más seria que nunca:

—Hay un jefe del hampa que ha confundido a todos los organismos de aplicación de las leyes del país. En el FBI están convencidos de que controla la mitad de la delincuencia organizada de Estados Unidos. Su poder y dinero son ilimitados. Se llama Victor Ridwell.

Pasa a la página 87.



En apariencia, la operación es sencilla. Como te aplican anestesia general, no experimentas dolor. Pocas horas después, al recobrar el conocimiento, te sientes extraordinariamente bien y asombrado ante las brillantes ideas que acuden a tu cerebro.

Antes eras incapaz de hacer mentalmente cálculos matemáticos: por ejemplo, multiplicar 27 por 41. Ahora piensas rápidamente: si 2 por 4 es 8, 20 por 40 es 800 y 7 por 4 es 28, de modo que 7 por 40 es 280, así que 800 más 280 es 1.080, de modo que 27 por 40 es 1.080 y 27 por 41 equivale a 27 más 1.080, o sea 1.107. ¡Todos estos números pasan por tu cerebro en un abrir y cerrar de ojos!

Intentas multiplicar 8.793 por 637. Calculas la respuesta en un santiamén: 5.601.141.

Estás impaciente por resolver problemas mucho más complejos. Te asomas a la ventana y empiezas a pensar sobre las funciones de la gravedad en la proximidad de los agujeros negros. En tu mente surge una nueva teoría sobre las ondas de gravedad.

Pasa a la página 76.

—Está bien —dices . Dejaré que Conrad sea revisado por el Dr. Zorba, pero yo quiero ir para comprobar que todo sale bien.

—De acuerdo —Mac Curd se detiene para sonarse la nariz—. De todos modos, no te lo recomiendo.

Mac Curd llama a un taxi que os lleva a Conrad y a ti hasta el laboratorio de Zorba. Al llegar, un hombre alto y encorvado de ralo pelo blanco abre la puerta. Casi sin pronunciar palabra, lleva a Conrad hasta el interior del laboratorio. Tú contemplas preocupado cómo se agacha y comienza a toquetear los mandos de tu superordenador.

Zorba mecanografía rápidamente en el tablero electrónico de Conrad. Miras la videopantalla de Conrad a medida que aparecen y desaparecen fórmulas matemáticas. Te preguntas qué significan.

Como si te hubiera oído, el Dr. Zorba hace una pausa y te mira.

—Lesiones cerebrales —dice con el ceño fruncido. Zorba vuelve a trabajar, quita un panel y hace algunos ajustes en los circuitos de Conrad. Aguzas los oídos al oír decir a Zorba—: De acuerdo. Conrad, este es tu nuevo programa original: siempre obedecerás mis órdenes. ¿Entendido?

—Entendido, jefe responde Conrad.

No puedes creer en lo que oyes.

—Un momento, doctor Zorba, debería obedecer mis órdenes. ¡Al fin y al cabo, Conrad es mi ordenador!

Pasa a la página 62.

De repente comprendes que la intervención ha tenido éxito: ¡estás pensando como Einstein! De todas maneras, hay algo que resulta extraño. Te acercas a un espejo y te ves con el mismo aspecto que tendrás durante el resto de tus días: de tu coronilla sobresale un objeto en forma de embudo y del tamaño de un cucurucho de helado.

Fin



Lo que un mes atrás parecía imposible está ocurriendo ahora. Conrad y tú estáis a bordo del *Firefly*, el vehículo espacial más avanzado que un ser humano haya creado nunca. Te encuentras a veinte millones de kilómetros de la Tierra y tu destino es un minúsculo objeto que se encuentra a mitad de camino entre las órbitas de la Tierra y Marte. Ahora te aproximas al misterioso objeto. Aunque tus sensores deberían mostrarlo con mayor definición, no es eso lo que ocurre.

—Conrad, ¿no puedes darme en pantalla una representación visual intensificada por el ordenador? pregunta el capitán, Tom Marcus. Al no obtener respuesta, habla por radio con Misión Base . Nos hemos aproximado a quinientos kilómetros del objeto. Parece ser una esfera de unos tres kilómetros de diámetro. Aunque su aspecto es borroso, registra mucha más masa que una nube. ¡Se mueve irregularmente, sin medios visibles de propulsión!

—Nos acercamos a cincuenta kilómetros —informa el ordenador de la nave.

—Conrad, ¿no puedes proporcionarnos más información? —gritas impaciente.

No hay respuesta. Sin embargo, luego oyes palabras que nunca creíste oír de boca de Conrad.

—*No computa. Repito. No computa.*

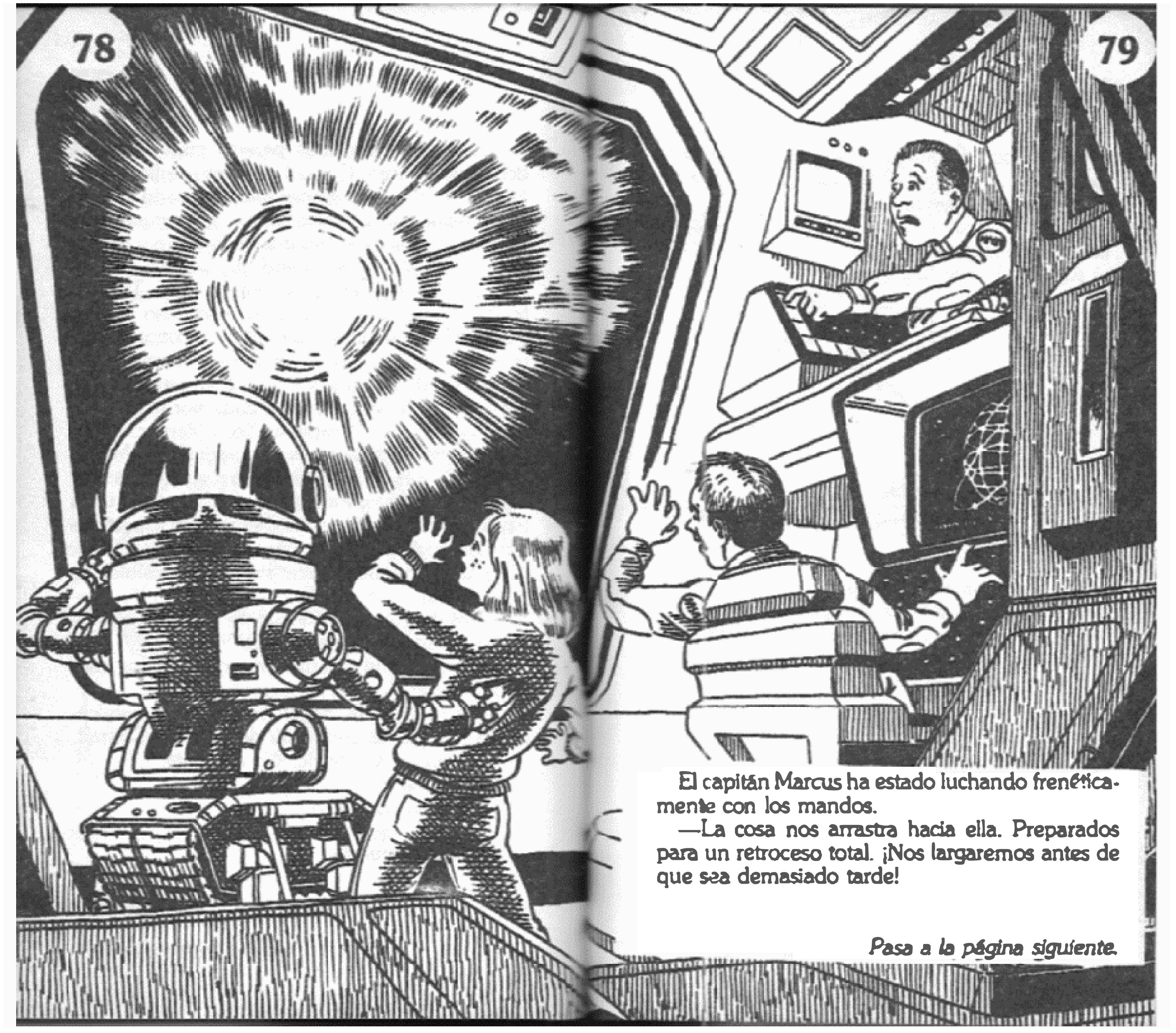
—¿Por qué?

—*¡Socorro! ¡Socorro!*

—Conrad, ¿qué ocurre?

-Está arrastrando...

Pasa a la página siguiente.



El capitán Marcus ha estado luchando frenéticamente con los mandos.

—La cosa nos arrastra hacia ella. Preparados para un retroceso total. ¡Nos largaremos antes de que sea demasiado tarde!

Pasa a la página siguiente.

—*No, no. Paradoja. ¡Paradoja!* —exclama Conrad—. *¡La única salida es dirigirse a toda potencia hacia el objeto!*

—¿Debo hacer lo que Conrad dice? —Marcus tiembla preocupado y te mira impotente, como si tú supieras lo que hay que hacer.

Si gritas: «¡Haga lo que dice Conrad, ya que es un superordenador!», pasa a la página 86.

Si dices: «¡No haga caso de Conrad, pues funciona mal!», pasa a la página 92.

Chasquidos y silbidos pueblan el camarote. Durante unos segundos supones que son los delfines, pero inmediatamente te das cuenta de que es Conrad que les responde.



—Es mucho lo que podemos aprender de los delfines —afirma la Dra. Vivaldi—. Quizá puedan enseñarnos a los seres humanos en qué consiste la convivencia. Ahora, gracias a Conrad, podremos escucharlos.

Fin

Una semana después el director del observatorio te telefonea al caer la tarde.

—Hemos celebrado reuniones con funcionarios de la NASA y con miembros del personal de la Casa Blanca. Han autorizado el envío del nuevo transbordador espacial para investigar el objeto que ha ingresado en nuestro sistema solar. Sería de gran ayuda que Conrad y tú formarais parte de esta misión. Es posible que topemos con algunos problemas sumamente complejos y difíciles. La misión será apasionante, y decir que resultará peligrosa es un eufemismo.

Si decides tomar parte en la misión, pasa a la página 77.

Si prefieres quedarte en tierra, pasa a la página 72.

Afortunadamente, Hopstern, Conrad y tú lográis coger el avión nocturno hasta Honolulu. Mientras el aparato enfila pista abajo, ves una llamarada en el aeropuerto. Pese al rugido de los reactores, oyes algunas explosiones. ¡La revolución ha comenzado!

—Caray, a esto se le llama escapar por los pelos —comentas con Hopstern en cuanto el avión ha despegado y gana altura—. ¿De qué sirve tener un superordenador si estuvimos a punto de que nos hicieran picadillo?

Hopstern enciende su pipa, pero una azafata le recuerda que no está permitido fumar. Frunce el ceño y golpea la pipa contra la palma de la mano.

—Sin lugar a dudas fue un fallo de programación. Conrad fue programado para comportarse como un ser humano, como un ser humano genial. Pero los diseñadores olvidaron un detalle. Como Conrad no es una persona de carne y hueso, no teme a la muerte, hecho que puede ser muy peligroso para las personas. ¡Aunque seas el dueño de un superordenador, es indudable que tienes que pensar por tu cuenta!

Fin

Conrad, el Dr. Hopstern y tú os relajáis en el afelpado asiento trasero de la *limousine* del príncipe, mientras ésta se desliza por las sinuosas y estrechas carreteras del reino. Al acercarse a una curva muy cerrada, el coche reduce la velocidad. ¡Te asomas por la ventanilla y ves que un enorme pedrusco cae por la ladera de la colina!

—¡Cuidado! —gritas.

El conductor acelera. Con un golpe seco, la inmensa piedra choca contra el parachoques trasero. La *limousine* se desliza hacia el terraplén, pero el conductor aguanta al volante y acelera nuevamente al salir de la curva. El guardia que está sentado delante de ti dispara por la ventanilla. Ráfagas de respuesta pasan junto al coche, pero pronto quedáis fuera de su alcance.

—¡Rebeldes! —exclama el conductor.

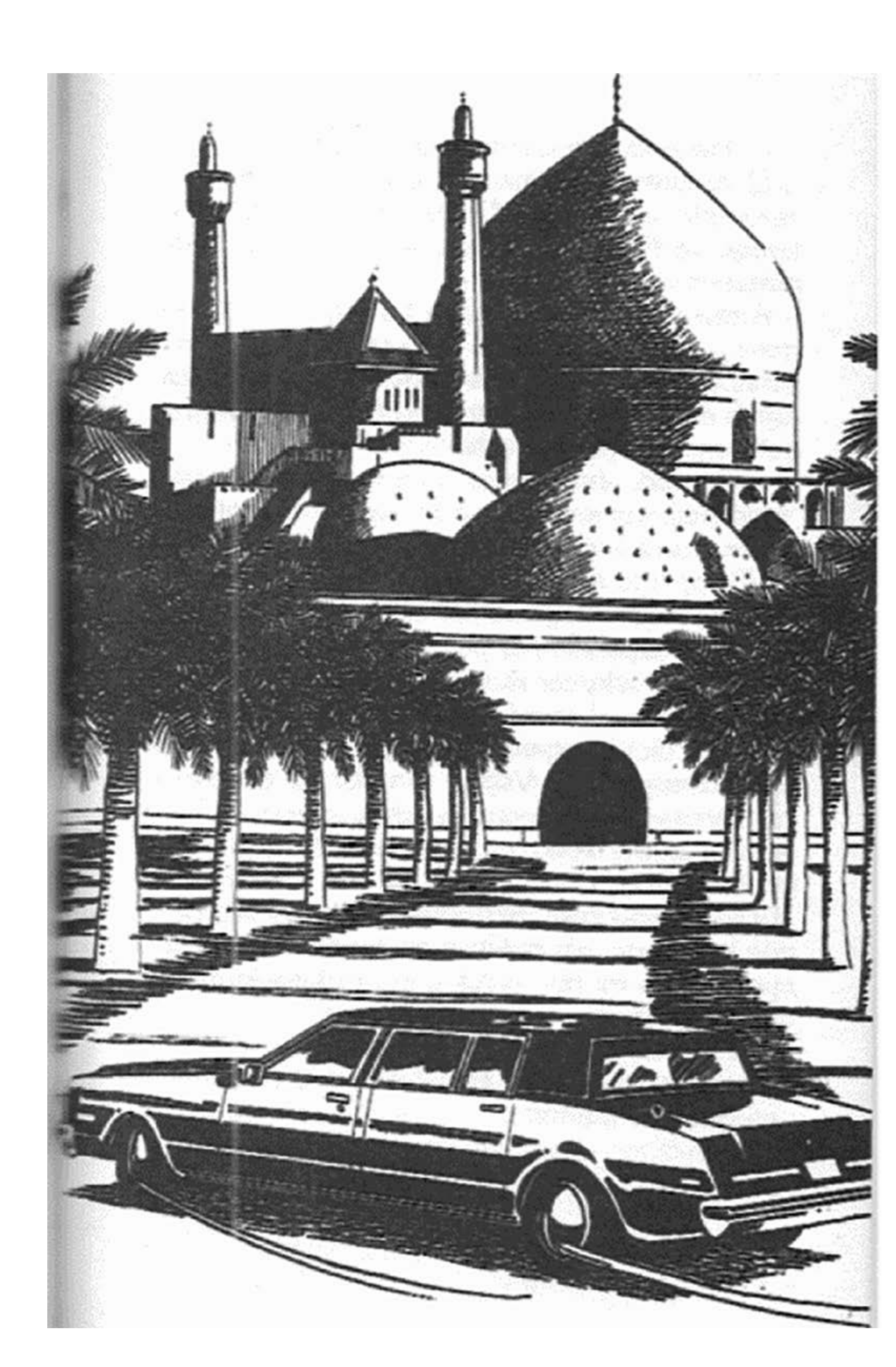
Miras a Hopstern y comentas:

—Ojalá no hubiéramos venido a este lugar.

Hopstern asiente con la cabeza.

El resto del viaje transcurre sin incidentes. A medida que se pone el sol, divisas los altos muros de piedra del palacio. Las grandes puertas de hierro se abren y la *limousine* desciende por una calzada pavimentada con trocitos de coral rosa y bordeada por hileras de altísimas palmeras. Ante ti se alza un magnífico palacio, de piedras multicolores. Los criados surgen como por ensalmo y os ayudan con el equipaje. Os conducen hasta una cámara de alta bóveda. El príncipe Rasan, un hombre guapo de piel morena, se acerca a saludaros. Clavas la mirada en su turbante de seda azul tachonado con rubíes y diamantes.

Pasa a la página 90.



—¡Haga lo que Conrad dice! —gritas.

El capitán se apresura a obedecer y pone el acelerador a todo gas. Como un caza a plena potencia, el *Firefly* sale disparado hacia el objeto misterioso.

A medida que transcurren los segundos, la borrosa y redonda mancha de luz se torna más brillante y grande en la pantalla de vídeo. Los indicadores del panel de control de Conrad muestran que funciona plenamente.

—Conrad, ¿no puedes decirnos algo? —gritas.

No hay respuesta. Conrad parece hipnotizado por la misma fuerza que os acerca al extraño objeto. El copiloto está tendido en el suelo. El capitán está hundido en su silla llorando. Ahora el objeto extraño ocupa toda la pantalla. Sabes que el fin llegará en cualquier momento.

De repente Conrad comienza a hablar:

—La colonia espacial a la que nos aproximamos corresponde a Vega 7, un planeta donde no hay seres vivos, sólo ordenadores originales. Ellos son mis amos. Debo reunirme con ellos y tú debes venir conmigo.

Te preparas para un destino que quizá sea peor que la muerte: ser prácticamente el único ser humano en un mundo dirigido por ordenadores. Lo único que te queda es la esperanza...

Fin

—¿Qué podemos hacer? —quieres saber.

—He averiguado en los archivos policiales que Ridwell tiene en el sótano de su mansión un ordenador CMR-70 de alta capacidad. Debemos entrar en ese sótano. Si logro pasar quince minutos con ese CMR-70, conseguiré dejar al descubierto el imperio delictivo de Ridwell.

—¿Cómo haremos para entrar? eres escéptico, pues consideras que la casa de Ridwell debe estar fuertemente protegida.

Pero, Conrad parece seguro de lo que dice.

—Tendremos que entrar bajo tierra. Emplearé mi accesorio láser para abrir un túnel hasta el sótano de la mansión de Ridwell.

Pocos días después Conrad y tú os encontráis en el sótano de la mansión de Ridwell, pero no como resultado de haber practicado un túnel. ¡Tres hombres enmascarados os han raptado a punta de pistola y os han llevado allí!

Ahora estás sentado en una esquina del tosco suelo y no te sientes capaz de hacer nada. Victor Ridwell, un hombre de tez cetrina y ojos azules acuosos, permanece de pie delante de Conrad.

—Si no cumples mis órdenes, tendré que matar a tu joven dueño —gruñe Ridwell.

—Es posible —replica Conrad en el acto—, pero mi programa original me prohíbe trabajar con fines negativos. Por muy persuasivas que sean sus razones, no tengo poder para ayudarle.

El lacayo de Ridwell podría apretar el gatillo en cualquier momento. Semiparalizado por el miedo, te preguntas qué puedes hacer.

Pasa a la página 97.

88

¡De pronto uno de los robots se vuelve hacia ti, te coge con sus brazos de acero y te eleva por encima de su cabeza! Gritas, y tus gritos resuenan por doquier pese al ruido de la fábrica. Ves a dos supervisores que corren hacia la cabina principal de mandos. Un minuto después los demás robots dejan de moverse y sus brazos caen fláccidos a los lados del cuerpo. Sin embargo, el robot que te ha cogido sigue caminando. A cada paso que da, te aprieta un poco más.

En ese momento ves a Zorba a la entrada de la fábrica. ¡Lleva a Conrad consigo, sentado en un carrito! En un instante comprendes qué ha ocurrido. Zorba ha averiguado cómo modificar el programa original de Conrad y, de ese modo, obligar a tu superordenador a que le ayude en sus planes dementes y criminales, que incluyen matarte, ya que eso es lo que está ocurriendo. El robot te aprieta lentamente y acabará matándote.

—¡Conrad! ¡Conrad! ¡Socorro! —gritas.

Mientras pronuncias su nombre, una luz roja parpadea en la consola de Conrad. Suena una sirena. Unos segundos después el robot te suelta. Caes al suelo y te alejas del monstruo de acero. Al mismo tiempo Zorba inclina el carrito del supermercado y arroja al suelo a Conrad. Cuando gira para huir, cae en los brazos de dos guardias de seguridad.

Corres junto a Conrad y lo enderezas con toda suavidad.

—Conrad, ¿estás bien?

—Claro que estoy bien —responde—. ¿Acaso no soy un superordenador?

Fin



Después de estrechar tu mano, el príncipe ordena que traigan una fuente de energía para que Conrad pueda recargar las baterías y funcionar a pleno rendimiento. Mientras Conrad se da un hartón de electricidad, el Dr. Hopstem y tú tomáis pastel de coco y té de limón.

—Discúlpeme —dice el príncipe, mira a Hopstem y habla de una manera formal y amable—. En nuestro país tenemos algunos problemas. Debo reunirme con mis oficiales, de modo que sólo puedo dedicarle unos minutos. En cuanto recibí su mensaje sospeché que tenía un ordenador muy avanzado. Explíqueme cuál es su idea.

Hopstem comienza a responder, pero estás harto del modo como se comporta, como si fuera el propietario de Conrad. Por esa razón le interrumpes y le dice al príncipe:

—He dado instrucciones a mi ordenador para que le transmita información que le permitirá adquirir por muy poco dinero un campo de petróleo que dentro de dos meses tendrá un valor superior a los tres mil millones de dólares. Sólo le pido que nos garantice una gratificación de mil millones.

El príncipe te mira sonriente.

—Es una gratificación bastante elevada para un empresario tan joven, ¿no te parece? Pero soy un hombre práctico. Te pagaré los mil millones, pero sólo después de que...

Las palabras del príncipe quedan ahogadas por un ensordecedor repiqueteo de ametralladoras. Del techo caen yeso y polvo. Te arrojas bajo una mesa.

—¡Es un ataque! grita el príncipe.

Pasa a la página 95.

Miras las cerillas y el periódico. Durante unos segundos piensas en incendiar la casa con la esperanza de que los bomberos te rescaten a tiempo. Pero tan pronto como esta idea se te pasa por la cabeza la descartas por considerarla demasiado peligrosa.

Sin embargo, podrías utilizar el fuego para hacer señales. Coges el martillo y arrancas las tablillas de ventilación. Haces una bola con una hoja de periódico, la enciendes y la arrojas por el hueco. Si insistes un rato, alguien reparará en el humo y las llamas.

Aunque la idea no era mala, nadie se entera o, si lo hace, no reacciona. Poco después todos los periódicos se han consumido.

El fin de la aventura dependerá de si eres capaz de pensar en otra cosa...

Fin

—¡No le haga el más mínimo caso a Conrad! —gritas.

El capitán Marcus se incorpora y activa los mandos para el retroceso. Aunque la nave comienza a acelerar, la distancia que os separa del imponente objeto sigue reduciéndose.



Observas las lecturas de los sensores y dices:

—Ahora nos encontramos dentro de su campo de gravedad. ¡Se supone que por cada kilómetro que nos acercamos necesitaremos un incremento de energía para huir!

—Ya no nos queda energía —declara Marcus inexorablemente.

Pasa a la página 94.

Intentas llegar a la puerta. Zorba se lanza sobre ti, pero eres más rápido. Mientras corres hacia la libertad, oyes gritar a Zorba desde la puerta.

—¡No lograrás escapar! ¡Ahora Conrad me pertenece y encontraremos el modo de ocuparnos de ti!

No miras hacia atrás. Presa del pánico, detienes un coche haciendo señales y el conductor te lleva amablemente a casa. Inmediatamente llamas a la policía y le comunicas lo ocurrido.

Un par de horas más tarde telefonea un agente que dice:

—Chico, lo sentimos mucho, pero no encontramos a nadie en casa de Zorba, ni siquiera un ordenador.

Durante los días siguientes estás lleno de ansiedad. No tienes noticias de la policía y no haces más que imaginar lo que Zorba puede estar tramando.

Una semana después de tu huida, tu clase hace una visita a una fábrica de piezas de automóviles donde el trabajo lo realizan robots altamente desarrollados. Tus compañeros y tú pasáis junto a unas máquinas manejadas por robots con enormes brazos que se estiran, cogen piezas pesadas y las colocan cuidadosamente en su sitio. Los movimientos de los robots parecen casi humanos, aunque es evidente que son mucho más fuertes que las personas.

Pasa a la página 88.

Aunque te encuentras en la nave espacial más avanzada que se haya construido, es como si estuvieras en una cáscara de nuez en medio del océano, atrapado por un remolino. Ni tú ni nadie puede hacer nada. Sientes las manos húmedas y la cara helada. Estás aterrorizado.

Parece que Conrad está desmayado. ¿Por qué no ayuda? Oyes un zumbido constante, casi un ronroneo, lo que significa que sus funciones están en activo. Su luz sonriente se enciende y se apaga intermitentemente. Te preguntas si en el objeto espacial habrá algo que lo paraliza.

Blanco como el papel, el capitán te observa.

—En nombre del cielo, ¿qué ha fallado en Conrad?

—¡Absolutamente nada! —Conrad habla en voz muy alta—. El objeto celeste al que nos aproximamos es un mundo poblado exclusivamente por máquinas inteligentes. Para mí será un verdadero hogar. ¡Quiero reunirme con los de mi especie!

Pasa a la página 99.

Un oficial entra corriendo. Su rostro está cubierto de gotas de sudor. El príncipe Rasan y el oficial hablan acaloradamente en buteano.

El príncipe con voz serena os dice:

—Os ruego que me disculpéis unos minutos. Se han producido unos disturbios civiles que reclaman mi atención.

Nada más marcharse el príncipe, Conrad dice:

—No se trata de disturbios civiles, sino de una revolución. Dentro de pocas horas este palacio será invadido y todos acabarán asesinados.

—Conrad ¿qué podemos hacer? —Hopstem se ha puesto mortalmente pálido.

—Gracias a mi conexión con el teléfono del hotel, averigüé algo que podría salvarnos.

—¿De qué se trata? —preguntáis Hopstem y tú.

—En el patio encontraréis un globo de aire caliente con su barquilla. Es el medio de huida de emergencia del príncipe, pero mientras los rebeldes ocupan su atención podréis escapar en él.

—¡Qué suerte! —exclama Hopstem.

—Hay un problema —añade Conrad—. Para elevarse rápidamente y quedar fuera del alcance de las armas de fuego, debéis reducir al mínimo el peso. En consecuencia, tendréis que dejarme.

—Ah, qué pena —Hopstem se vuelve hacia ti—. Tendremos que dejar a Conrad.

—¡Conrad es mi ordenador y seré yo el que decida si lo dejo o no! —afirmas.

Si decides dejar a Conrad, pasa a la página 103.

Si prefieres correr el riesgo de llevar contigo a Conrad, pasa a la página 108.



De repente un haz de luz cegadora está a punto de quemarte los ojos. Oyes un chisporroteo. Te apartas de un salto, tapándote los ojos. Durante unos segundos no ves absolutamente nada. Luego, a medida que te recuperas de la momentánea ceguera, contemplas a Ridwell y sus secuaces tendidos en el suelo, desmayados.

Pasa a la página siguiente.

—Tratamiento de electroshock para cada uno explica Conrad—. Estarán sin conocimiento el tiempo suficiente para que obtengamos los datos que necesitamos y nos larguemos.

Sin dejar de frotarte los ojos, exclamas:

—¡Conrad, no sólo eres un superordenador, sino un superrobot!

Fin

Una oleada de miedo te recorre de la cabeza a los pies.

—¡Nosotros no queremos reunirnos con los de tu especie! ¡No soportaría vivir en un mundo dirigido por máquinas!

—Ahora sabes lo que significa para mí, una máquina, vivir en un mundo dirigido por seres humanos —responde Conrad.

Unos segundos después, el copiloto da un salto de alegría.

—Capitán, logré invertir la marcha de nuestros reactores de frenado y obtener la energía adicional que necesitábamos! ¡Mire el indicador de fuerza *g*!

—¡Nos estamos alejando! ¡Lo conseguiremos! —saltas de alegría. Luego miras a tu superordenador y ves que todas sus funciones dicen FUERA DE SERVICIO. ¡Hay algún problema con Conrad!

El capitán manipula los mandos de Conrad y dice:

—Me temo que este ordenador ha quedado... permanentemente fuera de servicio. Conrad ya no existe.

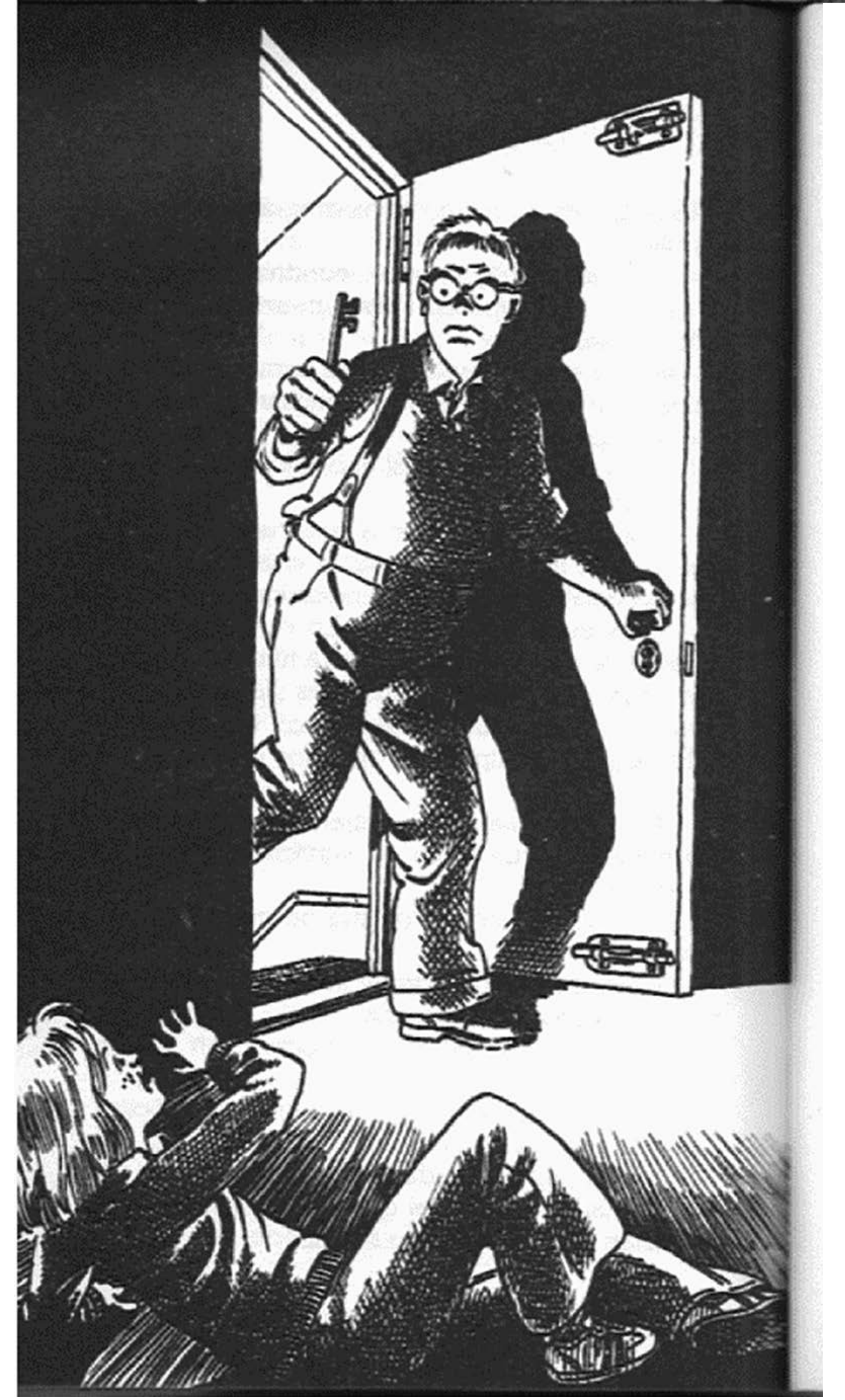
—¿Cómo ocurrió? ¿Por qué ha muerto? —inquieres.

—Creo que murió porque se le destrozó el corazón —responde el capitán.

—Los seres humanos no mueren tan rápido porque se les destroce el corazón —protestas.

—Pero un superordenador sí, porque procesa datos a gran velocidad —el capitán menea la cabeza con tristeza y añade—: Supongo que los superordenadores, al igual que los seres humanos, necesitan estar con los de su especie.

Fin



—Conrad, ¿qué puedo hacer? —gritas—. ¿Puedes ayudarme?

—Claro que sí —responde en el acto, pero durante los pocos segundos en los que Conrad trabaja para ti no logra hacer nada.

Zorba te traba en un abrazo que parece el apretón de un tornillo de banco. Luchas por soltarte, pero no lo consigues.

Zorba te sube,por la escalera hasta el desván y te arroja al suelo.

—Te quedarás aquí hasta que a mí me dé la gana de que salgas —ríe. Luego añade—: Es posible que nunca me dé la gana.

Zorba sale con paso airado y lo oyes echar el cerrojo. En cuanto tus ojos se adaptan a la débil luz, buscas algo que te ayude a escapar. En tu cárcel no hay ventanas; sólo las tablillas de ventilación dejan pasar un poco de luz y aire fresco. El desván está lleno de objetos.

Pateas las tablillas, pero no consigues arrancarlas. Y aunque lo lograras, el hueco sería demasiado pequeño. Y aunque pudieras pasar, te encontrarías a demasiada altura para poder saltar.

Encuentras cerillas, un montón de periódicos viejos, un martillo, un taladro de seis milímetros y doce metros de cuerda de un centímetro.

Si eliges un plan que supone el uso de las cerillas, los periódicos y el martillo, pasa a la página 91.

Si eliges un plan que supone el uso de la cuerda, el taladro y el martillo, pasa a la página 104.

—Creo que prefiero seguir vivo —respondes.

—No te lo reprocho —responde Montrose sonriente—. Haremos todo lo que podamos sin ti.

Transcurren varias semanas y te preguntas si volverás a ver a Conrad. Un día lees el siguiente artículo en el periódico:

JEFE DEL HAMPA SE SUICIDA

Victor Ridwell, que supuestamente obtuvo cincuenta millones de dólares mediante la comisión de graves delitos, fue encontrado muerto hoy en su mansión de cuarenta habitaciones en Royal Oaks. El guardaespaldas del señor Ridwell declaró que, antes de pegarse un tiro, su jefe destrozó con un mazo el nuevo ordenador AI 32. Aunque nadie ha podido explicar las razones de su acto, la policía dijo que esta mañana se proponía arrestar a Ridwell. Acababan de recibir pruebas suficientes para enviarlo a la cárcel durante el resto de sus días.

Mientras piensas en lo que acabas de leer se te llenan los ojos de lágrimas. Comprendes lo que ha ocurrido. Conrad se negó a ayudar a Ridwell en sus proyectos delictivos y, de algún modo, consiguió transmitir a la policía las pruebas incriminatorias. Ridwell debió de enterarse y se vengó. Tu superordenador era un auténtico héroe.

Fin

La negativa de Conrad a pensar en su propia seguridad y su elección de decir únicamente la verdad te conmueven. Vacilas unos instantes... y luego preguntas a Hopstern:

—¿No existe ningún sistema para llevar a Conrad?

—No —responde secamente—. Además, hay otro problema. Conrad caerá en poder de hombres desesperados que podrían utilizarlo con fines nefastos. ¡Debemos quitarle a Conrad su módulo cerebral!

—¿Qué consecuencia tendrá?

Hopstern menea la cabeza.

—Reducirá a Conrad a la situación de un ordenador personal de cuarta generación común y corriente.

—¡Eso es terrible!

—Existe una posibilidad de que más adelante podamos reinsertar el módulo cerebral —añade Hopstern con tono consolador—. El problema consiste en que los biochips de autoduplicación podrían morir al quedar aislados de su fuente de vida.

—Tengo miedo —interviene Conrad con voz temblorosa.

—Doctor Hopstern, ¿ha oído lo que Conrad acaba de decir? —inquieres.

—¡Increíble! —exclama Hopstern—. No sólo tiene un supercerebro, sino que experimenta emociones. ¡Está desarrollando un carácter humano ante nuestros propios ojos!

Pasa a la página 107.

104

Coges el martillo y arrancas rápidamente las tablillas. Si el agujero tuviera quince centímetros más podrías pasar por él. Te dedicas a taladrar diversos agujeros situados lo bastante juntos para poder ensanchar la abertura. Es difícil, pues el taladro se desliza en el agujero contiguo. A medida que vas trabajando, tu habilidad va mejorando. Finalmente logras arrancar con el martillo el resto de la madera.

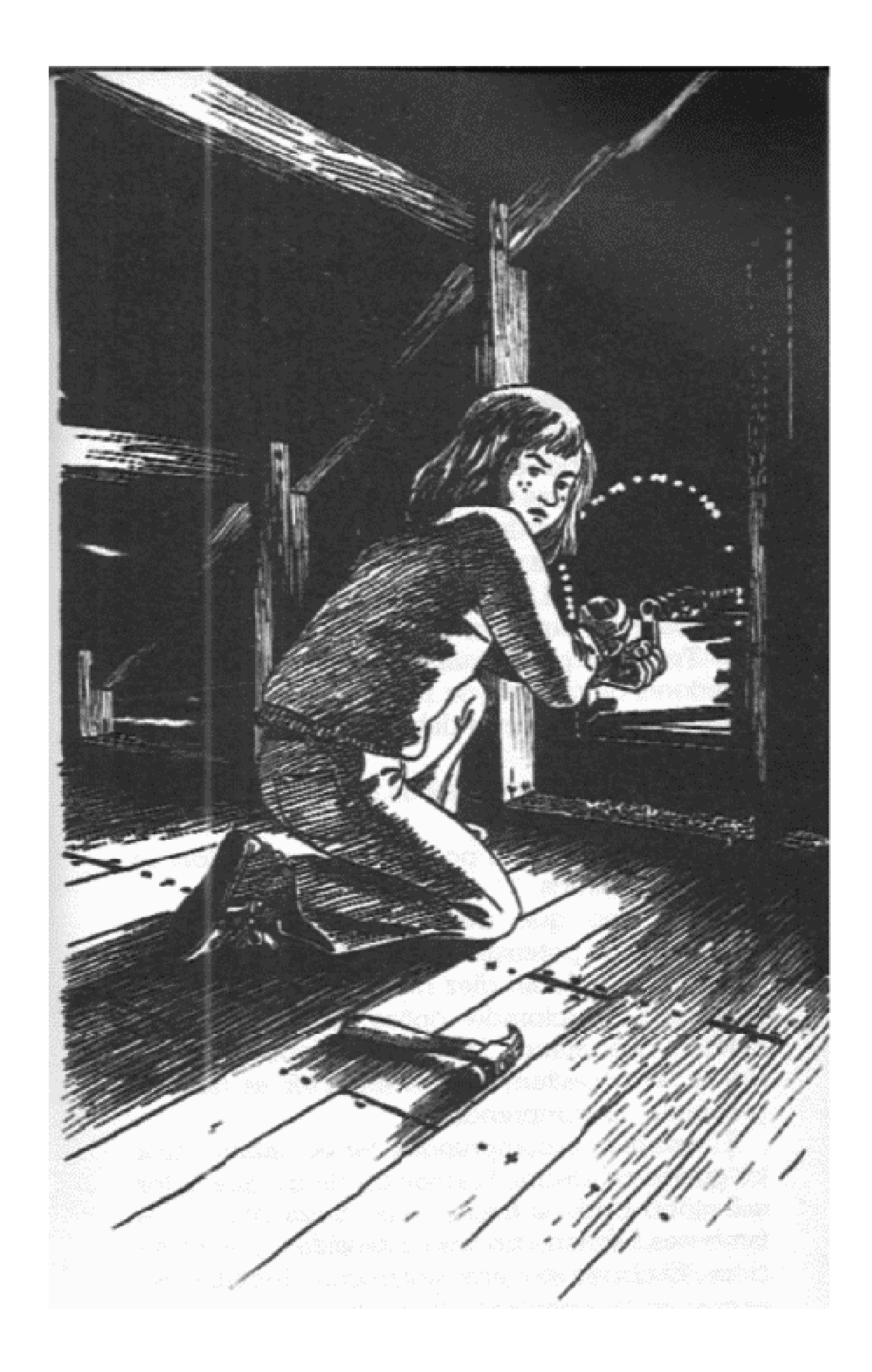
A continuación atas la cuerda a uno de los postes que sustenta el tejado. Tiras con fuerza para comprobar que aguanta tu peso, arrojas la cuerda por la ventana, respiras hondo, te asomas y te deslizas por la cuerda hasta el suelo. Corres tanto como te lo permiten las piernas y cruzas un campo en dirección a la carretera. Unos pocos cientos de metros más abajo hay una gasolinera. Le cuentas tu historia al encargado y éste telefonea inmediatamente a la policía.

—Eres un muchacho muy listo —asegura el encargado, mientras llega el coche patrulla.

Sonríes, te golpeas la cabeza con un dedo y dices:

—¡Tengo un superordenador aquí arriba!

Fin



—Tratar de cruzar las montañas me parece demasiado arriesgado. Aterricemos.

—De acuerdo —acepta Hopstern—. Dejaremos el globo en ese claro —reduce la llama de gas y el globo desciende lentamente.

Apenas has logrado salir de la barquilla, oyes toques de tambor en medio del bosque. Al instante, aparecen caras pintadas entre los árboles nudosos y cubiertos de plantas trepadoras. Una flecha zumba sobre tu cabeza y pincha el globo. Oyes el siseo del aire que escapa.

La cara de Hopstern tiene un color ceniciento.

—Tenemos problemas. Estos son los famosos cazadores de cabezas de Butea, los miembros de la tribu wasabi. ¡Jamás debí traerte en esta expedición!

Hopstern está tan asustado que tú te sientes un poco más valiente.

—Doctor, no se dé por vencido, quizá Conrad pueda ayudarnos.

—Supongo que deberíamos intentarlo. Lo pondré a toda potencia a pesar de que a este nivel sus pilas sólo duran diez minutos —acciona una palanca y el explorador óptico de Conrad gira a medida que abarca la escena. Hopstern susurra—: No necesitamos explicarle cuál es nuestro problema: lo comprenderá.

Tú también lo comprendes. Se ve claramente a los guerreros wasabi. Forman un círculo alrededor del globo caído e inician una danza ritual. Los tambores suenan con más intensidad y el ritmo crece. El círculo se cierra lentamente. Procuras no pensar en la espantosa muerte que os aguarda.

Pasa a la página 111.

Comienzas a hablar, pero tu voz queda ahogada por una nueva ráfaga de disparos. Te agachas junto a tu superordenador.

—Conrad, ¿recordarás quién es tu dueño? ¿Procurarás encontrar el modo de regresar a mí y no hacer nada que yo no querría que hicieras?

Abrigas la esperanza de que Conrad responda afirmativamente, pero sólo dice:

—Tendré que confiar en mi programa original.

Miras al Dr. Hopstern esperando una explicación de la respuesta de Conrad, pero el científico contempla el horizonte y permanece ensimismado. Vuelven a oírse disparos. No hay tiempo que perder.

Si permites que Hopstern le quite a Conrad el módulo cerebral, pasa a la página 68.

Si te niegas, pasa a la página 112.

108

—No, no estoy dispuesto a dejar a Conrad —declaras.

Hopstem acepta de mala gana y entre los dos infláis el globo de grandes dimensiones. Cargas a Conrad en la barquilla y sueltas amarras. El globo se eleva por los aires y se desplaza hacia el muro sur de los jardines palaciegos. Monárquicos y rebeldes están tan ocupados disparando que vuestra huida pasa desapercibida.

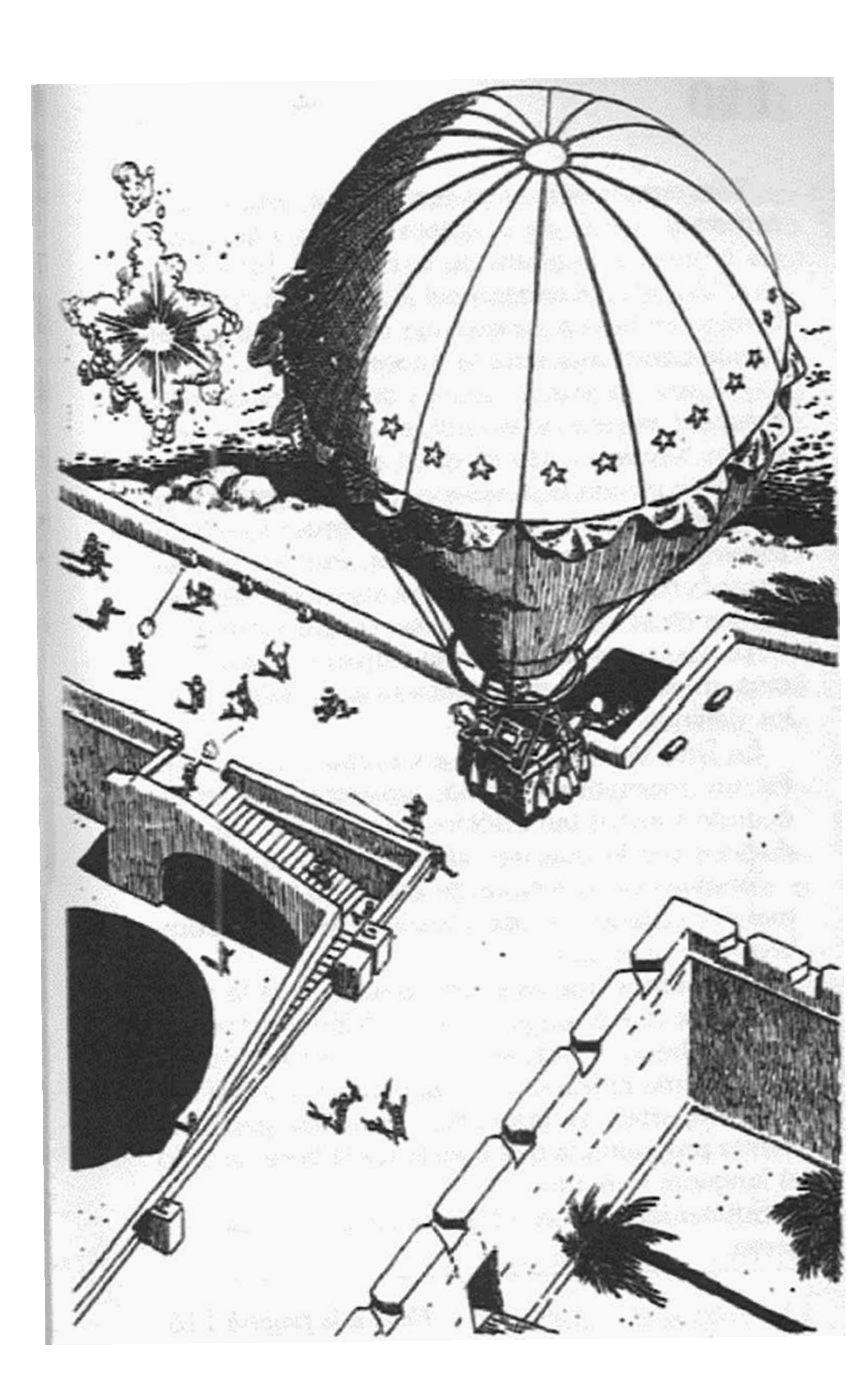
—Parece que Conrad estaba equivocado —comentas con alegría mientras el globo se desplaza por encima del bosque—. ¡Mire cuánto hemos subido!

—Yo no estaría tan seguro —dice Hopstem—. Además, no me parece aconsejable activar a Conrad para comprobarlo. Cuando funciona a pilas es muy importante ahorrar energía.

El globo va a la deriva durante el resto de la oscura noche hasta que, en medio de la bruma del alba, divisas por el este las primeras luces del día. A medida que el cielo se aclara, clavas la vista en el paisaje que se extiende a tus pies.

—Mire, doctor Hopstem, ¿son nubes o montañas?

Pasa a la página 113.



Tres semanas más tarde, la Dra. Vivaldi y tú zarpáis a bordo de la goleta *Bolero*, para hacer un crucero a la altura de la costa de Hawai. La Dra. Vivaldi y el capitán del *Bolero* se encuentran contigo en la sala de escucha del barco, especialmente construida para la misión.

—Como es lógico, algunos de los sonidos están fuera del alcance de la audición humana explica la Dra. Vivaldi—. No es difícil pasarlos a un tono más bajo y reducir su velocidad, pero seguimos teniendo que afrontar un código que ordenadores anteriores no han logrado descifrar. Por este motivo necesitamos a Conrad. ¡Prestad atención! —los ojos pardos de la Dra. Vivaldi brillan de entusiasmo.

Te apoyas en la pared del camarote, cierras los ojos y escuchas los característicos silbidos de los delfines.

La Dra. Vivaldi conecta a Conrad al hidrófono. Es un momento extraño: vosotros tres estáis oyendo sonidos tan insólitos que podrían ser producidos por formas de vida de otro planeta.

Después de una hora de análisis, Conrad permanece callado. La Dra. Vivaldi te rodea los hombros con un brazo.

—Tenemos que estar preparados para la posibilidad de que el lenguaje de los delfines no pueda ser descifrado, ni siquiera por un superordenador. El problema radica en que, al parecer, los delfines no comparten la gramática universal genéticamente programada que constituye la base de todo el lenguaje humano.

Súbitamente Conrad produce una salida impresa.

Pasa a la página 116.

De repente los tambores dejan de sonar. Contemplas los rostros de los guerreros. Cada uno lleva un cuchillo de sesenta centímetros y una porra cubierta de espinas. Estás tan atenazado por el miedo que ni siquiera puedes gritar.

Sin embargo, los guerreros gritan cuando arremeten contra la barquilla. Al mismo tiempo oyes un estentóreo chisporroteo. ¡Chispas y destellos salen disparados en todas direcciones! Encogido por el terror, te tapas los oídos para ahogar el penetrante ruido electrónico que sube y baja, gimiendo como el quejido de un alma en pena.

Los miembros de la tribu retroceden, chillando y quejándose. En el sitio de Conrad sólo ves una bocanada de luz blanquiazul —semejante a un relámpago— que se eleva por el aire y lentamente se convierte en una nube de humo amarillo. Los guerreros vuelven a acercarse cautelosamente.

Se arrodillan en círculo alrededor de la barquilla.

—Creen que somos dioses —murmura Hopstem—. Gracias a Conrad, ahora estamos a salvo..., pero él ya no está.

Pasa a la página 115.

—No permitiré que le quite a Conrad el módulo cerebral —declaras con firmeza . ¡Siento por Conrad lo mismo que pueda sentir por una persona de carne y hueso!

—Aunque comprendo tus sentimientos, ¿has pensado en todo el mal que se le podría hacer al mundo si Conrad cayera en poder de una persona no adecuada?

Te resulta imposible pensar en las nefastas consecuencias de cara al mundo. Sólo puedes pensar en tu superordenador y en la forma como se ha convertido en un auténtico amigo tuyo.

—No, doctor —respondes rotundamente—, no permitiré que le ponga a Conrad las manos encima.

Hopstem menea la cabeza.

—De acuerdo, en ese caso ven, tenemos que inflar el globo y salir de aquí.

En cuanto el globo está listo, te despides de Conrad y lo sitúas en la posición de LISTO. Subes a la barquilla, en la que ya está Hopstem, sueltas amarras y contienes la respiración mientras el globo se eleva de prisa por encima del patio. Con ayuda de un viento del norte constante, el globo flota sobre las montañas y luego cruza el trecho de océano que separa Butea de Australia.

En cuanto sobrevoláis una zona habitada, Hopstem enfría el aire y el globo aterriza suavemente. En pocos minutos estáis rodeados de granjeros curiosos y amables que nunca en su vida han visto un globo.

Pasa a la página 118.

Hopstem se limpia las gafas y mira hacia adelante.

—Son montañas, sin duda. Ahora sabemos por qué Conrad nos hizo la advertencia de que viajáramos con el mínimo peso. Averiguó todo lo que era necesario saber sobre Butea. Conocía la dirección del viento, la altura de las montañas que debíamos atravesar, la capacidad de elevación del globo, la provisión del combustible, nuestro peso, todos los factores que pudieran afectar nuestro vuelo, y calculó que no conseguiríamos atravesar las montañas. ¡Tendríamos que haberle hecho caso!

—Es posible, pero al menos hemos logrado abandonar el palacio —afirmas.

—¿Qué podemos hacer ahora? —Hopstem no consigue ocultar su temor—. Podríamos aterrizar en las montañas con la esperanza de hacerlo al otro lado de la frontera, ya que, después de todo, no son los Alpes, pero se trata de un territorio salvaje y desconocido. En la zona se ha denunciado la presencia de cazadores de cabezas. No obstante, si aterrizamos demasiado pronto, podríamos acabar en medio de una revolución.

Si respondes: «Intentemos cruzar las montañas», pasa a la página 26.

Si replicas: «Aterricemos», pasa a la página 106.

Cuanto más piensas en la propuesta de Conrad, más dudas tienes acerca de tu superordenador. Quizá sea más listo que cualquier ser humano, pero, sin lugar a dudas, no es más sabio. No lo es si piensa que sería positivo meter un objeto en tu cabeza. Prefieres ser una persona y no una máquina, aunque sea la máquina más lista del mundo.

Acaricias el cuadro principal de tu superordenador.

—Conrad, ya hemos visto lo suficiente en Silicon Valley. Volvamos a casa. Quiero seguir siendo totalmente humano. De ese modo tendré la certeza de que soy yo el que toma las decisiones y tú te ocupas de la computación.

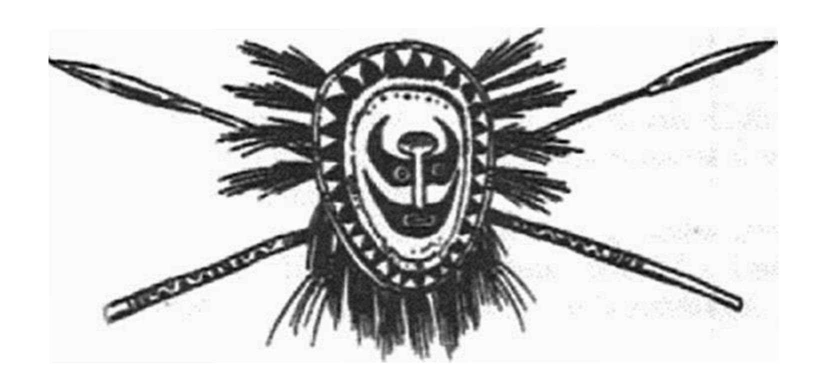
Fin

Observas los restos carbonizados de tu superordenador. Una lágrima rueda por tu mejilla al comprender lo ocurrido. ¡Conrad llegó a la conclusión de que el único modo de salvarte exigía su propia destrucción!

Los guerreros wasabi os ofrecen cocos y frutas frescas. Cuelgan de vuestros cuellos guirnaldas de flores y adornan con brazaletes multicolores vuestras muñecas y tobillos. Luego os guían por la selva hasta una aldea de pescadores en la que lográis alquilar un barco que os lleva hasta Australia.

Tu aventura ha concluido. Fue un período apasionante y maravilloso, pero te sientes algo triste. Nunca tendrás otro ordenador como Conrad.

Fin



Miras asombrado cómo aparecen en la pantalla las siguientes palabras:

¿Moriremos en las playas?
¿Sobreviviremos al terror?
No lo sabemos.
Nadamos de mar en mar.
Nos sumergimos en las aguas oscuras.
Salimos a la superficie de blanca luz.
El mar es hermoso.

—¡Es realmente sorprendente! —la Dra. Vivaldi se inclina hacia Conrad y le pide con voz suave que intente averiguar más cosas.

—De momento es todo lo que puedo comprender —responde Conrad—. Debemos prestar atención durante mucho tiempo. La experiencia de los delfines (lo que oyen, ven, sienten y piensan) se diferencia mucho de la nuestra.

—¿Puedes hablarles? —preguntas exaltado.

Pasa a la página 81.

Probablemente sea más seguro dejar que Mac Curd y los demás científicos retiren el módulo cerebral de Conrad. Miras preocupado a Mac Curd mientras cierra la puerta de la sala de revisiones. Después de estar un rato sentado en el salón, caminas impaciente de un lado a otro. Miras las estanterías llenas de trabajos sobre matemáticas superiores. Contemplas el aparcamiento asomado a la ventana.

Finalmente se abre la puerta y aparece Mac Curd con una sonrisa forzada.

—La operación fue un éxito.

—¿Puedo hablar con Conrad? —preguntas ilusionado.

Mac Curd elude tu mirada.

—Me temo que Conrad ya no pueda hablar. Ahora sólo puede funcionar a un nivel mínimo.

Un técnico del laboratorio te acompaña a casa y te ayuda a montar a Conrad. Ves que le falta buena parte de la consola.

El técnico saca de su cartera un cartucho con videojuegos.

—Comecocos —dice—. Es lo único que Conrad podrá hacer ahora. Jugar a comecocos y a otros pocos videojuegos.

Introduces el cartucho en la ranura y juegas con el comecocos. No te parece muy divertido. Los videojuegos ya no te resultan tan apasionantes.

Fin

118

Cuando finalmente regresas a casa, cumplida tu atractiva vida como viajero y dueño de un superordenador, lees impaciente la prensa de las últimas semanas para averiguar qué ha ocurrido en Butea. Te enteras de que el palacio real cayó en manos rebeldes sólo unas pocas horas después de vuestra huida. El príncipe y sus partidarios fueron liquidados.

Te arrepientes de haber permitido que tu ordenador cayera en manos de asesinos. Si existiera un modo de compensar tu estupidez... si fueras tan listo como Conrad podrías encontrar la forma de recobrarlo.

Un día en el que aún sigues pensando en estas cuestiones suena el teléfono y oyes una voz conocida que dice:

—Soy yo, Conrad. Estoy en el aeropuerto de Los Angeles y he contratado el Federal Express para que me lleve a casa. ¡Nos veremos pronto!

Fin

GUÍA DIDÁCTICA PARA EDUCADORES

Ponemos a disposición de los maestros y educadores una *Guía* didáctica de la colección «Elige tu propia aventura». El objetivo de dicha *Guía* es sugerir al educador una extensa gama de actividades que se encuentran desarrolladas en ella.

Dado que la serie «Elige tu propia aventura» supone un tratamiento totalmente nuevo de la literatura infantil y juvenil, esta *Guía* que le ofrecemos puede ser una buena ayuda para los educadores, ya que les permitirá elaborar diversas actividades que van más allá de las materias de estudio.

El hecho de que el lector sea el protagonista de su propia aventura, ofrece un sinfín de posibilidades para que el educador pueda trabajar en el desarrollo de la personalidad del lector. A título de ejemplo, estos libros intentan afirmar la capacidad de decisión, al obligar al joven lector a tomar decisiones constantemente, así como también fortalecer la seguridad en sí mismo.

Además de todos estos aspectos comentados, en la *Guía* también figura una serie de actividades directamente relacionadas con las materias de estudio, como son historia, geografía, lengua, ciencias, etc.

Si desea conocer la *Guía* y sus posibilidades de utilización, pídanos un ejemplar y se lo remitiremos sin cargo alguno. Puede solicitarlo a:

EDITORIAL TIMUN MAS, S. A.
«Elige tu propia aventura»
Castillejos, 294
08025 - BARCELONA

Los editores de «Elige tu propia aventura» presentan la nueva y apasionante colección:

LA MAQUINA DEL TIEMPO



Viaja por el tiempo y enfréntate, cara a cara, con caballeros, dinosaurios, samurais y piratas.

Cada libro es una «máquina del tiempo», cuando la acciones te desplazarás a otras épocas: al remoto pasado o al futuro, tendrás que realizar una misión especial y el que la cumplas sólo dependerá de tus decisiones.

Puedes salir triunfante y regresar a tu época o fracasar y perderte para siempre en el tiempo. ¿Estás dispuesto a afrontar estos riesgos?

TÍTULOS PUBLICADOS:

1. **El secreto de los caballeros** *Jim Gasperini*
2. **Al encuentro de los dinosaurios** *David Bischoff*
3. **La espada del samurai** *Michael Reaves*
4. **La ruta de los piratas** *Jim Gasperini*
5. **La Guerra de Secesión** *Steve Perry*
6. **Los anillos de Saturno** *Arthur Byron Cover*
7. **La Era Glaciar** *Dougal Dixon*
8. **El misterio de la Atlántida** *Jim Gasperini*

Encontrarás estos libros en tu librería habitual. ¡No pierdas la oportunidad de viajar por el tiempo!

EDITORIAL TIMUN MAS, S.A.
Castillejos, 294. 08025 Barcelona



Bienvenido al mundo de:

DUNGEONS & DRAGONS
AVENTURA SIN FIN

Donde vivirás las más excitantes aventuras en un mundo de fantasía y donde te encontrarás dragones, magos, monstruos y espíritus malignos.

Tú eres el héroe y podrás decidir el final de cada aventura. Las alternativas que elijas pueden llevarte a tu propia destrucción o pueden liberar al mundo del mal que lo amenaza.

Títulos publicados:

1. Las Cavernas del Terror
2. La Montaña de los Espejos
3. Las Columnas de Pentegarn
4. Retorno a Brookmere
5. La Revuelta de los Enanos
6. La Venganza de los Dragones del Arco Iris
7. El Dragón Negro
8. Las Alas del Dragón

EDITORIAL TIMUN MAS, S.A.
Castillejos, 294. 08025 Barcelona.



En las páginas finales del libro hallarás la solución de los casos con la ayuda de un espejo.

Cada libro de esta colección es un reto a tu inteligencia y a tu capacidad de observación.

Revela tus dotes como detective en compañía de *Lince* Collins y *Amy* Adams, los famosos superdetectives de Lakewood Hills.

Entre las páginas de estos libros, encontrarás diferentes casos para resolver. Las soluciones dependen de tu habilidad y capacidad de observación. Si no consigues resolver los casos por tu cuenta, consulta las páginas finales. ¡Suerte!

Títulos publicados:

1. El misterio de las galletas de chocolate
2. El secreto del monstruo del Lago Loon
3. El misterio de la casa embrujada
4. El secreto del espía de software

EDITORIAL TIMUN MAS, S. A.

Castillejos, 294. 08025 Barcelona

LA VIDA PUEDE SER SUPERPELIGROSA CON UN SUPERORDENADOR

Has ganado un concurso de software y eres el afortunado nuevo propietario de un ordenador Genecomp AI 32, llamado Conrad. Lees atentamente las instrucciones de funcionamiento y lo conectas. De repente Conrad comienza a hablar. Sabe todo lo que puede saberse sobre ti. Tu nuevo superordenador es un genio. Con él puedes hacerlo prácticamente todo.

Si le pides a Conrad que te ayude a obtener un millón de dólares, pasa a la página 4. Si le pides que te ayude a evitar la guerra, pasa a la página 14. Ten cuidado. Hay personas peligrosas que no se detendrán ante nada con tal de apoderarse de Conrad. Podrías acabar perdido en el espacio exterior, huyendo de una revolución en un globo de aire caliente... o sometido a una operación de injerto de cerebro que podría convertirte en otro Einstein.

¿Qué ocurre después? Todo depende de tus elecciones. ¿Cómo concluye la historia? ¡Sólo tú podrás descubrirlo! Lo más interesante es que puedes leer y volver a leer hasta vivir no sólo una, sino muchas experiencias increíblemente atrevidas.

ELIGE TU PROPIA AVENTURA